2

AGGUATO IN MONTAGNA



guerrieri della strada

JOE DEVER

DELLO STESSO AUTORE DI LUPO SOLITARIO

librogame®

A Mick, Michelle e Ryan

ISBN 88-7068-253-6
Titolo originale: «Freeway Warrior - Slaughter Mountain Run»
Prima edizione: Arrow Books Ltd., Londra, 1988

Illustrazione di copertina: Peter Andrew Jones,

Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

AGGUATO IN MONTAGNA

JOE DEVER

illustrato da Brian Williams
tradotto da Saulo Bianco





Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628

TEXAS STATE MAP CORP. xx

code aai/wii © 2010

Parco Nazionale di Carlsbad
GUADALUPE MTNS.
WHITES CITY
NEW MEXICO
TEXAS
Lago Red
CORNUDAS
ORLA
ZARAGOZA
FABENS
GUADALUPE BRAVOS
EL PORVENIR
DEVIL RIDGE
BLANCA
INDIAN HOT SPRINGS
L. De Patos
CASA de PIEDRA
MEXICO
Rio Grande
APACHE MTNS.
PECOS CITY
TOYAH
VALLEY
KENT
DAVIS MTNS.
Livermore
KERMIT
MONAHANS
ODESSA
MIDLAND
STANTON
BIG SPRING
Colorado River
STERLING CITY
SAN ANGELO
Middle Concho River
ROYALTY
CRANE
Castle Mtn.
King Mtn.
Pecos River
BAKERSFIELD
Lago Leon
FT. STOCKTON
ELDORADO
SONORA
Devils River
Lago Beaver
PENA BLANCA MTNS.
DRYDEN
TEXAS
MEXICO
Rio Grande

0 10 20 30 40 50 60

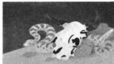
TETALE

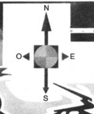


LEGENDA









REGISTRO D'AZIONE

CARATTERISTICHE DI SOPRAVVIVENZA

	PUNTI
GUIDA	
MIRA	
ORIENTAMENTO	
AGILITÀ	
INTELLIGENZA	

ZAINO
max 10 oggetti

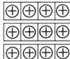
NESSUNA RIDUZIONE
1. ____
2. ____
3. ____

AGILITÀ – 1
4. ____
5. ____
6. ____

AGILITÀ – 2
7. ____
8. ____
9. ____

AGILITÀ – 3
10. ____

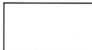
PRONTO SOCCORSO



BORRACCIA
(1 litro)

Piena
3/4 litro
1/2 litro
1/4 litro

COMBATTIVITÀ



RESISTENZA

Non può superare il punteggio iniziale 0 = morto

DIARIO DI COMBATTIMENTO

RESISTENZA		RESISTENZA
MARK PHOENIX	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
MARK PHOENIX	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
MARK PHOENIX	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
MARK PHOENIX	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
MARK PHOENIX	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
MARK PHOENIX	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO

MUNIZIONI

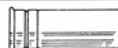
Quantità massima: 40 × 9 mm
20 × 7,62 mm
10 × calibro 12



9 MM



7,62 MM



CALIBRO 12

ARMI

ARMI DA CORPO A CORPO

	BONUS DI COMBATTIVITÀ

Massimo 2

ARMI DA FUOCO

	CALIBRO	MODALITÀ DI FUOCO

Massimo 3

2 ARMI DA FUOCO: AGILITÀ -1
3 ARMI DA FUOCO: AGILITÀ -2



Questo distintivo
attesta che

è la Guida
e il Difensore del
Gruppo Dallas 1



LA FOLLE CORSA VERSO IL DISASTRO

1990-1998 Aumento senza precedenti degli episodi di terrorismo a livello internazionale. Violenza politica perpetrata da un'associazione criminale chiamata C.A.O.S. (Coalizione per l'Annientamento Organizzato degli Stati).

1998-2003 I governi di molte piccole nazioni, impoverite dai continui attacchi terroristici, cadono nelle mani della C.A.O.S. I terroristi internazionali trovano rifugio, armi ed addestramento in campi chiamati 'Lager'.

2003-2008 Le incursioni ai pozzi di petrolio e di metano, come gli assassinii e i rapimenti di uomini di stato, diventano azioni abituali dei membri della C.A.O.S., condotte nel tentativo di destabilizzare l'intero pianeta e sottomettere il mondo libero. Nonostante il turbamento dell'opinione pubblica e la crescente tensione internazionale, i governi delle principali potenze si rifiutano tenacemente di cedere alle richieste della C.A.O.S.

2008 Il Presidente degli Stati Uniti ed il Segretario Generale del Soviet Supremo vengono assassinati durante un vertice orga-

nizzato per far fronte alla situazione d'emergenza. Gli Stati Uniti, l'Unione Sovietica e le principali nazioni europee si coalizzano e formano la Lega per la Difesa Mondiale (L.D.M.). I Lager vengono rasi al suolo, le basi operative della C.A.O.S. vengono distrutte e migliaia di agenti appartenenti alla temibile organizzazione vengono arrestati.

2009 I massimi capi della C.A.O.S. vengono condannati all'ergastolo e imprigionati in penitenziari di massima sicurezza sotterranei, per prevenire qualsiasi tentativo di fuga organizzato da agenti della C.A.O.S. ancora in libertà.

2010 Clandestinamente si riunisce un nuovo comitato direttivo per riorganizzare ciò che rimane della disciolta C.A.O.S. Il discorso programmatico del nuovo comitato prevede una terribile vendetta.

2011 Un treno della L.D.M. con un carico di diciassette testate nucleari da 100 chilotoni, destinate ad essere neutralizzate e smantellate, viene attaccato da agenti della C.A.O.S. Il treno viene distrutto ed il pericolosissimo carico rubato.

2012 La C.A.O.S. dirotta un satellite della L.D.M. e a **Capodanno** trasmette un agghiacciante ultimatum. Le diciassette testate nucleari sono state riattivate, e sono puntate contro le principali città statunitensi, sovietiche ed europee. La C.A.O.S. richiede l'immediato rilascio dei propri agenti detenuti nei penitenziari di massima sicurezza, più il pagamento di 2.000 miliardi di dollari in lingotti d'oro, altrimenti una alla volta le testate raggiungeranno le loro destinazioni. Viene fissato un termine massimo di ventiquattro ore. I capi della L.D.M. dichiarano l'emergenza e chiedono che il termine venga posticipato. La C.A.O.S. categoricamente rifiuta.

2 gennaio La prima testata nucleare viene fatta scoppiare presso la centrale nucleare di Brie, a dieci miglia a sud di Parigi, Francia. La deflagrazione e la pioggia radioattiva mietono in breve tempo milioni di vite umane. La C.A.O.S. ripropone le sue richieste prorogando la scadenza di altre 24 ore.

3 gennaio Gli agenti della Lega per la Difesa Mondiale **'Il Giorno X'** individuano la sede del quartier generale della C.A.O.S., in una sperduta isola dell'oceano Pacifico meridionale. Viene diramato subito l'ordine di distruggere la base ed i suoi occupanti. L'assalto è rapido e decisivo: l'edificio viene immediatamente conquistato ed i suoi occupanti massacrati sul posto.

L'ironia della sorte vuole che mentre la notizia della vittoria viene trasmessa al mondo intero, la C.A.O.S. riesca ugualmente ad attuare la sua atroce vendetta. Un apparecchio trasmettitore con un meccanismo a tempo è stato nascosto sull'isola: all'ora X si attiva automaticamente e invia il segnale radio al satellite dirottato in orbita attorno alla terra. Il segnale di morte viene amplificato e ritrasmesso verso terra: le altre sedici testate nucleari scoppiano simultaneamente.
Le esplosioni iniziali innescano una disastrosa reazione a catena che coinvolge tutti gli impianti nucleari civili e militari dell'emisfero settentrionale. Centinaia di milioni di persone muoiono in pochissimi giorni mentre molte altre si spengono più lentamente, vittime della radioattività e dei drastici cambiamenti climatici che ora sconvolgono la terra.

2012-2019 Venti impetuosi e bufere radioattive spazzano la superficie terrestre trasportando enormi quantità di pulviscolo radioattivo verso la parte superiore dell'atmosfera, creando così uno schermo che impedisce alla luce del sole di riscaldare il pianeta.
La temperatura scende vertiginosamente impedendo ai pochi sopravvissuti di condurre una vita normale in superficie. Qualsiasi tipo di comunicazione viene irrimediabilmente compromesso dalle radiazioni gamma: è praticamente impossibile cercare contatti radio, via cavo o satellite. Durante questo periodo di tenebre ed isolamento totale, piccole comunità di sopravvissuti riescono ad organizzarsi in sperdute zone del pianeta.

2019-2020 Le tempeste di pulviscolo gradualmente si calmano, e il sole inizia a filtrare attraverso l'atmosfera facendo sciogliere la superficie ghiacciata della terra. Le radiazioni hanno raggiunto un livello tollerabile, e i sopravvissuti timidamente risalgono in superficie per riprendere possesso di ciò che ancora rimane del loro antico mondo.

L'ANTEFATTO

Il tuo nome è Mark Phoenix, nato in California il Giorno del Ringraziamento dell'anno 2000. Nel 2012 ti trovavi per le vacanze natalizie a Dallas, nel Texas, dove eri stato invitato dagli zii Jonas e Betty Ann. Zio Jonas lavorava come dirigente in uno stabilimento petrolifero dal '95, anno in cui si era laureato in geologia presso la Texas University. Dall'inizio dell'estate del 2011 era impegnato nella costruzione di un pozzo che doveva estrarre petrolio dagli scisti bituminosi vicino ad Austin, il primo di questo genere in Texas, e come regalo di Natale ti aveva promesso una visita guidata negli impianti sotterranei, che per ragioni di sicurezza erano completamente autosufficienti. Fu durante quella visita, il 3 gennaio 2012, che avvenne lo scoppio della Bomba.

Le onde d'urto delle prime esplosioni sconvolsero il sottosuolo: ti ricordi che pensasti subito ad un forte terremoto... ne avevi già sentiti molti a casa, in California. Poi le gallerie superiori iniziarono a crollare e il pozzo centrale si riempì in poco tempo di detriti. Un'atroce verità si fece strada nella tua mente: l'impossibile era accaduto!

Non avevate nessun modo per determinare la gravità dei danni in superficie. Intanto i generatori d'emergenza si erano automaticamente attivati alcuni minuti dopo che la rete elettrica era saltata. Gli zii erano fondamentalmente ottimisti e pensavano che i danni non dovevano essere tanto gravi, visto che le scosse erano diminuite in breve tempo. Zio Jonas addirittura

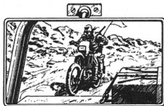
pensava che l'esercito avrebbe organizzato un'operazione di soccorso e che sarebbero venuti a liberarvi nel giro di pochi giorni, al massimo una settimana. Anche zia Betty Ann era ottimista: dopotutto avevate a disposizione provviste d'emergenza sufficienti per sfamare 200 uomini per un mese intero. Sicuramente allora non immaginava che voi tre avreste consumato tutte quelle provviste, e che quella miniera sarebbe diventata la vostra casa, il vostro rifugio e la vostra prigione per otto lunghi anni della vostra vita!



Durante gli anni trascorsi nelle viscere della terra hai imparato molte cose di vitale importanza per la sopravvivenza. Zio Jonas ti ha insegnato come raffinare il petrolio grezzo e ricavarne benzina per l'alimentazione dei generatori, come estrarre l'acqua dalle rocce porose e fabbricare pezzi di ricambio per mantenere in funzionamento i macchinari. Zia Betty Ann, che prima lavorava come infermiera e poi come insegnante in un liceo nella contea di Denton, ha provveduto alla tua istruzione ed alla tua educazione. Il loro amore ed i loro incoraggiamenti hanno accompagnato la tua crescita in maniera armoniosa nonostante il forte senso di solitudine e la nostalgia che provavi per i tuoi genitori ed i fratelli. Il debito di riconoscenza nei loro confronti è incalcolabile, ed un giorno riuscirai a ripagare le loro cure con altrettanto amore e devozione.

All'inizio di settembre del 2019, pochi mesi fa, finalmente siete riusciti a risalire in superficie. Quando per la prima volta dopo molti anni hai rivisto la superficie terrestre ti è sembrato di camminare su un altro pianeta. Era effettivamente la terra quel paesaggio desolato che si estendeva davanti ai tuoi occhi? Poco si era salvato dalle violente bufere e dal freddo intenso che aveva tormentato il pianeta per molti anni dopo il 'Giorno X', e adesso che la pioggia radioattiva era cessata ed il sole splendeva di nuovo, le fertili e rigogliose pianure che circondavano Austin sembravano un deserto disseminato di rocce frastagliate e dei resti di una civiltà ormai scomparsa. Durante i primi giorni di vita in superficie, mentre esploravate la zona circostante, vi era facile credere di essere gli unici sopravvissuti. Ma la mattina del quinto giorno lo zio Jonas è riuscito a mettersi in contatto radio con una famiglia di nome Ewell che abitava vicino alle rovine di McKinney, a trenta miglia a nord di Dallas. La notizia era strabiliante: gli Ewell erano in contatto con altri piccoli gruppi di sopravvissuti! La maggior parte di loro viveva isolata e non poteva muoversi a causa della totale mancanza di carburante, cibo e acqua. Gli Ewell chiedevano a chi era in grado di farlo di raggiungerli a McKinney per creare una nuova comunità: ma vi avvisavano anche che non tutti i sopravvissuti avevano intenzioni pacifiche. Le città di Dallas e Fort Worth erano ormai ridotte in macerie, ed erano con-

trollate da bande di violenti criminali che terrorizzavano chiunque cercasse di ristabilire la legge e l'ordine. Vi consigliavano di evitare quelle zone nel vostro viaggio verso nord.



Mancava solo un mezzo di trasporto, poiché zio Jonas riteneva che sarebbe stato troppo pericoloso intraprendere un viaggio così lungo a piedi. Dopo una settimana di ricerche a tappeto avete trovato un veicolo ancora in grado di funzionare: era una vecchia corriera, e si era conservata in ottimo stato perché si trovava in un parcheggio sotterraneo dove era stata risparmiata da anni di violente bufere. Dopo lunghe ore trascorse a revisionarla, e dopo aver riempito il serbatoio, siete riusciti finalmente a metterla in moto e siete partiti.

Arrivati a McKinney non è stato difficile trovare dove abitavano gli Ewell, perché il loro ranch era l'unico edificio ricostruito in città. Più che un ranch sembrava piuttosto una postazione di frontiera, circondata da un muro fortificato con numerose guardiole ed un profondo fossato. Con tutti i banditi e desperados in circolazione non era difficile capire il perché di un simile sistema difensivo.

Il settantenne Pop Ewell era il capo di questa piccola comunità di sopravvissuti. Era stato lui a convincere zio Jonas ad unirsi a loro, nella prima comunicazione radiofonica. La comunità non era molto numerosa, una dozzina di persone in tutto; ma le trasmissioni radio erano sempre meno disturbate, e nel giro di poco tempo il numero dei rifugiati era quasi raddoppiato. Bisognava dare un nome al nuovo insediamento, e avete deciso di chiamarlo "Gruppo Dallas 1", abbreviato in GD1: da quel momento tutti si dovevano impegnare per rendere GD1 un rifugio sicuro.

Cutter Jacks era uno dei primi arrivati. Prima del 'Giorno X' era capo meccanico nelle officine del circuito di Formula Uno vicino a Dallas, e la sua bravura e la sua conoscenza dei motori dovevano dimostrarsi insuperabili durante il vostro viaggio. Ti ha insegnato a guidare, e da una montagna di rottami è riuscito a ricavare una potente auto truccata, una specie di camioncino semi-scoperto che tutti ormai chiamano scherzosamente 'la spider'; siccome non vi mancava certo il carburante, l'hai usata per pattugliare i dintorni della città e tener d'occhio le bande di razziatori che minacciavano continuamente GD1. Cutter ti ha insegnato anche a sparare, ed è stato anche grazie alla tua abilità con le armi e con il volante che ti sei guadagnato la fama di "Guerriero della Strada".

Sei mesi dopo il tuo arrivo a GD1 la comunità ha dovuto affrontare una crisi drammatica: un'ondata di caldo ed un periodo di siccità stavano minacciando di distruggere tutte le vostre provviste alimentari. I raccolti erano bruciati ed il pozzo artesiano, l'unica fonte di acqua non contaminata, stava per esaurirsi. La sic-

città stava esasperando anche gli animi delle bande cittadine: ultimamente avevano unito le loro forze mettendo da parte le antiche rivalità, ed avevano intensificato le loro incursioni alla ricerca di cibo ed acqua. Le minacce alla vostra sicurezza e incolumità aumentavano giorno dopo giorno.

Negli ultimi giorni di maggio del 2020 Pop Ewell è riuscito a mettersi in contatto radio con un'altra comunità insediata nella città di Big Spring, a circa 300 miglia ad ovest di McKinney. Sembrava proprio che la loro situazione fosse il contrario della vostra: avevano abbondante cibo ed acqua ma poco combustibile. Erano in contatto radio con un altro gruppo di sopravvissuti insediato a Tucson, Arizona, anche loro a corto di benzina. La comunità di Tucson li aveva informati che i territori ad ovest delle montagne della Sierra Nevada erano stati risparmiati dagli effetti devastanti delle tempeste radioattive, e che miracolosamente gran parte della California meridionale era ancora discretamente popolata. La notizia era incredibile: forse la tua famiglia era ancora viva, e avresti potuto riabbracciarla presto!

Pop Ewell ha convocato una riunione per decidere come affrontare la crisi che stava mettendo a dura prova GD1. Tutti erano d'accordo che rimanere a McKinney voleva dire una morte lenta per denutrizione oppure una morte improvvisa e violenta per mano delle sanguinarie bande di malviventi. L'unica soluzione possibile per GD1 era raggiungere la California, l'unica zona dove si poteva sperare in un futuro migliore. La vostra decisione è stata trasmessa ai sopravvissuti di Big Spring ed è stato fissato un incontro nella loro città. GD1 avrebbe fornito il combustibile per avere in cambio cibo ed acqua; poi insieme a loro sareste partiti per raggiungere la comunità di Tucson, e tutti insieme avreste intrapreso l'ultima parte del viaggio verso la California.

I preparativi per la partenza sono cominciati subito. Sono stati scelti tre veicoli per formare il convoglio: la corriera con cui siete arrivati a McKinney, la tua spider truccata ed un'autocisterna con 5000 galloni di benzina che siete riusciti a recuperare nei serbatoi sotterranei nei pressi del ranch degli Ewell. Il gruppo disponeva di provviste sufficienti ma non aveva abbastanza armi e munizioni per difendersi in caso di attacco. Allora uno dei membri del gruppo si è offerto di andare a Sherman, una cittadina qualche miglio più a nord, in cerca di armi e munizioni. Il giorno dopo l'esploratore vi ha comunicato via radio di avere trovato un deposito di fucili da caccia e munizioni di vario calibro, ma di non poter ritornare alla base perché il furgone si era rotto. Aveva trovato anche una ragazza dispersa e richiedeva il tuo aiuto: dovevi andarlo a prendere a Sherman con la tua formidabile spider! Ma ad aspettarti hai trovato anche un gruppetto di banditi motociclisti, appartenenti a una banda sanguinaria conosciuta con il nome di Lions, originari di Detroit: hanno teso un'imboscata, ma grazie alla tua abilità in combattimento sei riuscito a neutralizzarli. Durante il violento scontro a fuoco hai ucciso Stinger, il capo della spedizione.

La ragazza si chiamava Kate Norton ed era l'unica sopravvissuta del gruppo di Kansas City, recentemente attaccato e completamente distrutto dai Lions di

Detroit. Il capo di questa feroce banda, un certo Mad Dog Michigan, le aveva risparmiato la vita perché si era perdutamente innamorato di lei. Mad Dog è un superagente della C.A.O.S. che è riuscito a fuggire dal penitenziario di massima sicurezza di Pontiac, vicino a Detroit; insieme alla sua banda, composta prevalentemente da ex agenti della famigerata organizzazione terroristica, si sta dirigendo verso la Zona Militare di Fort Hood, nei pressi di Killeen, Texas, l'arsenale più fornito di tutti gli Stati Uniti. Lì spera di trovare armi sufficienti per rifornire gli altri gruppi della C.A.O.S. che controllano parecchie città lungo la costa orientale. Kate è riuscita a sottrarre una moto e ad allontanarsi dal campo, ma Mad Dog è un osso duro, e ha deciso che sarebbe riuscito a riaverla a tutti i costi! Ha incaricato suo fratello Stinger e un gruppetto di ragazzi in gamba di inseguirla e catturarla: e infatti loro hanno rintracciato Kate a Sherman.

Quando Mad Dog ha saputo dell'uccisione di Stinger ha giurato che te la farà pagare molto cara. Ha cambiato improvvisamente i suoi programmi: ha accantonato il progetto di saccheggiare Fort Hood e si è lanciato all'inseguimento del tuo gruppo, che nel frattempo si è messo in marcia attraverso il Texas centrale. Il viaggio verso Big Spring è stato pieno di difficoltà e pericoli, ma nonostante tutti i problemi hai cominciato a sentire dentro di te un tenero sentimento nei confronti di Kate, ed hai anche la sicurezza di essere ricambiato.

Mancavano pochissime miglia per raggiungere Big Spring quando è accaduto l'imprevedibile! Il territorio intorno alla città era controllato da una banda di motociclisti, i Mavericks, i quali non si sono lasciati sfuggire l'occasione di attaccare il vostro convoglio, e durante il combattimento sono riusciti a catturare e rapire la tua giovane amica. Il convoglio è stato accolto calorosamente dai membri del gruppo di Big Spring, ma tu non hai nessuna voglia di festeggiare: il pensiero che Kate sia prigioniera ti ha rovinato la gioia dell'arrivo. Hai giurato di salvarla, e da quel momento non hai pensato ad altro che ad escogitare un piano infallibile per tirarla fuori dalle grinfie di Mad Dog.



Per caso avete saputo che il capo dei Mavericks, un certo Amex Gold, era stato un agente della C.A.O.S. ed aveva lavorato alle dipendenze di Mad Dog Michigan prima del Disastro. Durante un colloquio segreto ha proposto a Mad Dog di unirsi ai Lions, e come segno tangibile di fedeltà al suo ex-superiore gli ha offerto la giovane Kate. I Lions ed i Mavericks hanno deciso di attaccare Big Spring, ma nonostante la loro superiorità numerica non sono riusciti a superare le mura fortificate dell'insediamento e hanno dovuto ritirarsi subendo grosse perdite.

Il giorno successivo all'attacco Pop Ewell è riuscito ad individuare la frequenza radio impiegata dai ban-

diti, e ha potuto ascoltare le loro comunicazioni. Le notizie raccolte in questo modo sono di eccezionale gravità! Mad Dog ha ordinato ad un'altra banda della C.A.O.S. insediata a New Orleans di raggiungerlo e di unirsi alla sua. Il loro arrivo è programmato entro la settimana. Inoltre Mad Dog ha organizzato un incontro con Mekong Mike, il capo degli Angelinos, una banda che controlla la città di San Angelo: gli ha proposto di allearsi, e per questo è pronto ad offrire armi e munizioni in cambio del suo aiuto per distruggere l'insediamento di Big Spring.

Due giorni più tardi Mad Dog Michigan è partito per San Angelo a capo di una spedizione motorizzata di oltre 200 uomini. I pochi che sono rimasti con Amex Gold cercano di farvi credere che siete ancora circondati dalle due bande al completo, ma il trucco non ha funzionato. I membri più anziani del gruppo hanno convocato una riunione, durante la quale è stato deciso che si deve sfruttare l'occasione favorevole: le forze nemiche adesso sono notevolmente ridotte, e prima dell'arrivo della banda di New Orleans bisogna assolutamente tentare la fuga.

L'unico modo per raggiungere Tucson è percorrere l'autostrada federale 10 ed attraversare i territori aridi e desolati del Texas occidentale. Il viaggio è stato organizzato con molta cura: esattamente a metà strada tra Big Spring e Tucson si trova El Paso, scelta all'unanimità come prima tappa. L'autostrada che conduce a El Paso attraversa un territorio impervio e selvaggio, e tutti sono sicuri che questa sarà la prova di resistenza e di forza più dura nel vostro lungo ed estenuante viaggio verso la California.

LE REGOLE DEL GIOCO

Prima di iniziare l'avventura devi determinare le tue caratteristiche personali, il tuo equipaggiamento e le armi a tua disposizione. All'inizio del libro trovi il **Registro d'Azione** del personaggio: ti servirà per annotare le caratteristiche di Mark Phoenix. Poiché probabilmente giocherai più volte, è meglio che tu scriva a matita sul Registro d'Azione; se preferisci, puoi anche fotocopiarlo o riprodurlo su un cartoncino o un foglietto.

Le tue caratteristiche personali comprendono due qualità basilari: **Combattività** e **Resistenza**. Per calcolare il punteggio iniziale di Combattività punta ad occhi chiusi una matita sulla **Tabella del Destino** che trovi in fondo al libro. Se hai toccato lo zero non hai nessun punto. Al risultato così ottenuto aggiungi 10 e trascrivi il totale nella casella "Combattività" del Registro d'Azione. Quando dovrai affrontare un avversario in combattimento la tua Combattività verrà confrontata con quella del tuo nemico: è consigliabile quindi avere un punteggio piuttosto alto.

Per calcolare il punteggio iniziale di Resistenza devi ripetere lo stesso procedimento, ma questa volta aggiungi 20 al numero ottenuto dalla Tabella del Destino e trascrivi il totale nella casella "Resistenza" del Registro d'Azione. Se vieni ferito durante un combattimento oppure in altre occasioni nel corso dell'avventura, perdi punti di Resistenza. Se in qualsiasi momento della missione li esaurisci, Mark Phoenix muore e l'avventura finisce.

Abbi cura dei tuoi punti di Resistenza, ma non esitare ad impiegarli quando lo scopo ti sembra valido. In determinate occasioni potrai avere la possibilità di recuperare punti, ma ricorda che in nessun caso potrai superare il punteggio iniziale.

CARATTERISTICHE DI SOPRAVVIVENZA

Dal giorno in cui sei ritornato in superficie hai dovuto sviluppare diverse qualità ed istinti per difendere te stesso e il tuo gruppo.

Nel Registro d'Azione trovi elencate le 5 caratteristiche di sopravvivenza basilari:

Guida
L'abilità di condurre veicoli a motore, automobili moto e camion.

Mira
La familiarità ed esperienza nell'uso delle armi: pistole, mitra, carabine e fucili.

Orientamento
La capacità, dovuta anche all'esperienza, di sopravvivere in un ambiente ostile e sconosciuto.

Agilità
L'allenamento fisico, la velocità dei riflessi e la rapidità nei movimenti.

Intelligenza
L'acutezza mentale, l'intelligenza, la capacità di valutare le informazioni a tua disposizione, e in genere la cultura e le nozioni che hai acquisito.

La tua abilità in queste cinque caratteristiche viene misurata in punti. Inizi l'avventura con 3 punti per ogni caratteristica. Però prima di iniziare la missione hai a disposizione 4 punti aggiuntivi che puoi assegnare ad una particolare caratteristica oppure ripartire a tuo piacimento tra tutte e cinque. Durante l'avventura verrai messo a dura prova: è importante quindi che il punteggio sia alto in modo da garantire maggiori probabilità di sopravvivenza.

Quando hai deciso come ripartire gli altri 4 punti, riporta i totali nelle caselle relative del Registro d'Azione.

Se questa è la tua prima avventura dei "Guerrieri della Strada" il punteggio totale delle cinque caratteristiche è 19: 5 caratteristiche x 3 punti = 15 + 4 punti aggiuntivi = 19 punti.

Se porti a termine con successo questa missione guadagni altri 4 punti, che potrai aggiungere alle caratteristiche di sopravvivenza nella prossima avventura. Questi punti, assieme all'equipaggiamento e alle provviste che saranno in tuo possesso alla fine del viaggio, potranno essere usati nel prossimo libro dei "Guerrieri della strada": *La zona Omega*.

EQUIPAGGIAMENTO

Oltre ai vestiti, hai molti altri oggetti che costituiscono il tuo equipaggiamento iniziale: uno zaino, una cintura con una cartucciera, una cassetta di pronto soccorso, una borraccia ed un coltello da caccia. Hai anche una carta geografica del Texas occidentale, che porti in una tasca interna del tuo giubbotto di cuoio.

Zaino

Nello zaino puoi mettere fino a dieci oggetti differenti. Però se porti più di tre oggetti la tua Agilità si ridurrà di un punto. Se porti più di sei oggetti, essa verrà ridotta di 2 punti. Se lo zaino è pieno la tua Agilità verrà ridotta di 3 punti.

Devi essere ben equipaggiato per poter affrontare la difficile missione che ti aspetta. Scegli fino a quattro oggetti da questo elenco:

Torcia solare
Granata da guerra
Binocolo
Bussola
Radio C.B.
Corda
Tre pasti (ogni pasto occupa uno spazio nello zaino)
Sega flessibile
Razzo di segnalazione

Riporta gli oggetti scelti nel Registro d'Azione e se hai scelto quattro oggetti modifica il punteggio di Agilità.

Durante l'avventura puoi trovare ed impossessarti di oggetti molto utili. Li riconoscerai perché saranno scritti in **neretto**: se non ci sono indicazioni contrarie, puoi prenderli e conservarli nel tuo zaino.

Durante l'intera missione dovrai mangiare regolarmente. Se non possiedi del cibo quando ti viene detto di mangiare perdi 3 punti di Resistenza.

Cartucciera

Nella cartucciera conservi le munizioni per le tue armi. In una cartucciera stanno al massimo:

40 proiettili da 9 mm per pistola o mitra

oppure

20 proiettili da 7,62 mm per carabina

oppure

10 proiettili calibro 12 per fucile a pompa.

Se hai intenzione di portare munizioni di calibri diversi usa la seguente regola per calcolare lo spazio nella cartucciera:

4 x 9 mm = 2 x 7,62 mm = 1 x calibro 12

Puoi portare anche delle munizioni aggiuntive nello zaino; ricordati però che una quantità di proiettili equivalente a quella contenuta in una cartucciera (o anche meno) occupa comunque **un posto** nello zaino.

Cassetta di pronto soccorso

Una cassetta di pronto soccorso ben fornita è di vitale importanza se vuoi sopravvivere in condizioni difficili, o vieni ferito in combattimento o in altre circostanze. Contiene tutto il materiale di pronto soccorso ne-

cessario, bende, disinfettante, antibiotici, compresse per depurare l'acqua, sulfamidici, analgesici, compresse di iodio per ritardare l'assorbimento delle radiazioni e materiale per piccoli interventi chirurgici.

Per comodità il materiale viene raggruppato in unità, e per scoprire quante unità hai a disposizione scegli ad occhi chiusi un numero sulla Tabella del Destino (0 equivale a 10) e aggiungi 2. Il risultato rappresenta le unità disponibili all'inizio dell'avventura. Il numero massimo di unità che puoi avere a disposizione è 12, e devi ricordarti di registrarle nell'apposita casella sul Registro d'Azione.

Puoi usare le unità di pronto soccorso anche per recuperare i punti di Resistenza persi. Ogni unità ti fa recuperare 3 punti, ma non puoi sfruttare questa possibilità quando ti viene espressamente detto di mangiare o bere.

Borraccia

L'acqua è essenziale per vivere, e la tua vita dipende da una scorta sufficiente di acqua non contaminata. Devi ricordarti di bere ad intervalli regolari durante tutta l'avventura se non vuoi mettere a repentaglio l'esito della missione. Una razione d'acqua equivale ad un quarto di litro e la tua borraccia contiene un litro d'acqua, la quantità sufficiente per una giornata. Quando ti verrà consigliato di bere ricordati di cancellare una razione d'acqua dall'apposita casella del Registro d'Azione.

Se però hai finito le tue riserve d'acqua e non puoi bere, perdi 3 punti di Resistenza.

ARMI

Armi da combattimento corpo a corpo

Queste armi ti serviranno nei combattimenti ravvicinati. Inizi l'avventura armato di un coltello da caccia che, durante il combattimento, aumenta di 2 punti la tua Combattività. Riportalo nel foglio "Armi" del Registro d'Azione.

Se trovi un'arma nel corso dell'avventura puoi prenderla ed usarla in seguito. Vedrai che le armi trovate durante la tua missione riportano un numero tra parentesi, ad esempio: Machete (3). Esso indica di quanti punti viene aumentata la tua Combattività se lo impieghi durante un combattimento.

Puoi portare al massimo due armi da combattimento corpo a corpo.

Armi da fuoco

In questa avventura esistono solo 4 tipi di armi da fuoco:

Pistola
Mitra
Fucile a pompa
Carabina

Se questa è la tua prima avventura dei "Guerrieri della Strada", inizi la tua missione armato solamente di una di queste armi. Scegli bene e poi annota l'arma, le modalità di fuoco e il calibro nel foglio "Armi" del Registro d'Azione.

Se vuoi usare un'arma da fuoco dovrai disporre anche di munizioni sufficienti del giusto calibro. Nella Tabella seguente trovi il calibro di ogni arma, il numero di proiettili impiegati ogni volta che l'arma spara, e il numero di colpi di cui disponi all'inizio dell'avventura:

	Calibro	Modalità di fuoco	Colpi iniziali
PISTOLA	9 mm	1	8
MITRA	9 mm	6	30
FUCILE A POMPA	12 mm	1	4
CARABINA	7,62 mm	1	4

Il numero iniziale di colpi deve essere riportato nel foglio "Munizioni" del Registro d'Azione. Non puoi usare le armi da fuoco se sei senza munizioni oppure se possiedi proiettili del calibro sbagliato. Tuttavia ti si può presentare l'opportunità di reintegrare la scorta di munizioni, oppure di trovare un'arma dello stesso calibro dei proiettili in tuo possesso.

Puoi portare al massimo tre armi da fuoco. Per ogni arma da fuoco che porti con te (esclusa la prima) devi ridurre la tua Agilità di un punto.

COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

Ti capiterà spesso di imbatterti in avversari con i quali dovrai ingaggiare combattimenti corpo a corpo. Il nemico avrà un suo punteggio di Combattività e Resistenza. Lo scopo del combattimento è quello di uccidere l'avversario annullando la sua Resistenza e cercando il più possibile di conservare intatto il proprio punteggio.

All'inizio del combattimento annota i punteggi di Resistenza di Mark e del suo avversario nelle apposite caselle sul Registro d'Azione. Lo svolgersi del combattimento seguirà questa sequenza:

1. Somma al tuo punteggio di Combattività i punti extra (bonus) che ottieni con l'impiego di una delle armi in tuo possesso.

2. Sottrai dal precedente totale il punteggio di Combattività del tuo avversario. Il risultato sarà il **Rapporto di Forza** che devi annotare sul Registro d'Azione.

Esempio
Mark Phoenix possiede un punteggio di Combattività pari a 17, e viene attaccato da uno della banda dei Renegade, la cui Combattività è pari a 18. Mark non può evitare lo scontro e deve perciò affrontare il suo avversario. È in possesso del coltello da caccia che gli aumenta di 2 punti la Combattività: Mark avrà quindi 19 punti di Combattività.

Sottrai la Combattività del bandito da quella di Mark ed otterrai il Rapporto di Forza pari a +1 (19 - 18 = +1). Ricordati di annotare questo risultato sul Registro d'Azione.

3. Dopo avere calcolato il Rapporto di Forza scegli un numero nella Tabella del Destino.

4. Vai alla tabella **Risultati di Combattimento** in fondo al libro: nella prima riga orizzontale della tabella troverai i numeri del Rapporto di Forza. Cerca in questa riga il tuo Rapporto di Forza e nella colonna verticale cerca il numero uscito dalla Tabella del Destino. Nel punto d'incontro troverai la casella che riporta i punti di Resistenza persi da Mark e dal suo avversario (**N** indica i punti persi dal nemico; **MP** indica quelli persi da Mark Phoenix).

Esempio
Hai appena calcolato che il Rapporto di Forza tra Mark Phoenix e il bandito è +1. Se nella Tabella del Destino hai scelto il numero 4, il risultato del primo scontro del combattimento è che Mark Phoenix perde 3 punti di Resistenza mentre il suo avversario ne perde 4.

5. Sul Registro d'Azione riporta le variazioni dei punteggi di Mark e del suo avversario.

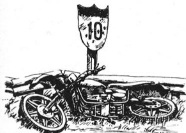
6. Se non ti vengono impartite istruzioni diverse, oppure se non ti viene data la possibilità di evitare il combattimento, inizia il secondo scontro del combattimento.

7. Ripeti la medesima sequenza dal punto 3.

Il combattimento continua finché la Resistenza di Mark o quella dell'avversario si annulla. Il personaggio con un punteggio di Resistenza pari a zero è considerato morto. Se muore Mark Phoenix l'avventura è finita. Se invece muore l'avversario Mark Phoenix continua la sua missione con un punteggio di Resistenza ridotto.

Troverai un riassunto delle Regole di Combattimento in fondo al libro.

A volte potrai avere la possibilità di evitare il combattimento diretto. Se stai già combattendo e decidi di fuggire, segui le regole fino a calcolare i nuovi punteggi di Resistenza. I punti persi dal nemico vengono ignorati, mentre Mark perderà i suoi. Questo è il rischio della fuga! Comunque puoi sfuggire al combattimento solo se questa possibilità ti viene concessa espressamente nel testo.



1

Con l'aiuto di una notte senza luna il gruppo inizia a caricare le provviste, e a motore spento allinea i veicoli che vi condurranno verso Tucson. I preparativi per la fuga sono iniziati un'ora dopo il tramonto, perché Amex Gold ha disposto parecchi uomini sulla cima del monte Signal con l'ordine tassativo di sorvegliare e riferire i movimenti all'interno dell'insediamento di Big Spring. Le vedette staranno sicuramente all'erta: Amex si aspetta una fuga da parte del gruppo di Big Spring, e le vedette sanno che se la vedranno brutta se non saranno in grado di prevedere esattamente i vostri movimenti.



Nella più completa oscurità bisogna muoversi con molta cautela: controlli la tua spider e riempi il serbatoio procedendo a tentoni. L'atmosfera è indaffarata; fervono i preparativi e tutti sono occupati in mille lavori, ma nessuno dice una sola parola. Anche se l'oscurità è quasi impenetrabile riesci ad individuare i cinque veicoli che formano il convoglio. In testa, ad una ventina di passi dalla porta occidentale, un carro

attrezzi corazzato aprirà il convoglio e sarà guidato d
Pecos Pete Tyler. Al suo fianco ci sarà suo fratello Re
con il suo immancabile fucile a pompa. Nel casson
scoperto cì sarà Rickenbacker, un ex pilota acrobatic
che lavorava in un circo, il quale ha scelto quel post
per viaggiare vicino al suo 'Icarus', un piccolo delta
plano a motore: probabilmente in questo momento l
starà smontando per caricarlo sul cassone. Il carr
attrezzi sarà seguito da due Amcorp Landcruiser, tor
pedoni ad energia solare che trasporteranno i membr
dell'insediamento di Big Spring, e dall'autocisterna d
zio Jonas. Il pullman del GD1 sarà la penultima ve
tura mentre la tua spider truccata l'ultima. Rimarrai i
questa posizione finché il convoglio non si sarà allon
tanato da Big Spring.

Quando hai terminato le operazioni di controllo
rifornimento ti incammini verso la corriera e cerchi l
porta. Cutter è seduto al posto del conducente e st
osservando con uno sguardo fisso il cielo: riesci
distinguere i suoi lineamenti perché le spie dei coman
di gli illuminano il volto.

"Mark, ti conviene tornare dov'eri ed aspettare il se
gnale di Pecos Pete" bisbiglia quando si accorge del
tua presenza. "Saremo fuori da questo posto tra un
quindicina di minuti".

"Ho deciso che non verrò con voi a Tucson" rispond
con voce risoluta. "Non ho nessuna intenzione
abbandonare Kate al suo destino. Io sono la sua unic
speranza di salvezza contro quel pazzo di Mad Do
Michigan, e non voglio deluderla. L'avrà portata co
sé a San Angelo, quindi ho escogitato un piano pe

portargliela via da sotto il naso mentre sta prendendo accordi con la banda degli Angelinos".

"Capisco cosa provi, Mark" ribatte Cutter con atteggiamento comprensivo, "ma ti sei assunto degli impegni con il resto del gruppo e adesso non puoi dimenticartene. Sei il nostro esploratore, la vista e l'udito del convoglio, e abbiamo bisogno di te se vogliamo arrivare a destinazione sani e salvi".

"Rickenbacker con il suo deltaplano può esplorare il percorso al posto mio. Con una radio C.B. a bordo può mettersi in contatto radio con Pop e tenervi al corrente di qualsiasi novità. Lo farà anche meglio di me!" ribatti cercando di essere convincente.

Cutter continua a fissarti in silenzio e improvvisamente, borbottando qualcosa tra i denti, fa un cenno con il capo. "Va bene, Mark. Appena siamo fuori da questo dannato posto parlerò con il resto del gruppo e cercherò di convincerli che ti lascino andare. Ma prima dobbiamo uscire di qui, d'accordo?"

"D'accordo!" ribatti, soddisfatto di essere riuscito finalmente a parlare con qualcuno dei tuoi progetti per salvare Kate.

Il silenzio della notte viene improvvisamente rotto dallo strombettio di un clacson: è il segnale di Pecos Pete! Ritorni di corsa verso la tua spider e con gesto rapido avvii il motore. Contemporaneamente senti il rombo degli altri motori e vedi le luci posteriori della corriera muoversi lentamente verso l'uscita: la fuga è iniziata!

Vai al **293**.

2

Apri appena uno spiraglio e infili dentro la testa pe
dare un'occhiata; stai per aprire completamente l
porta quando noti un filo sottile, quasi trasparente
avvolto attorno alla maniglia interna . Con lo sguard
lo segui e scopri che è collegato con un enorme reci
piente di vetro sopra una mensola poco lontano. Lasc
andare la maniglia, infili dentro il braccio e strappi i
filo facendo molta attenzione a non far cadere il reci
piente. Sei riuscito ad evitare una trappola, e adess
avanzi silenziosamente verso il bar nella parte ante
riore dell'edificio.

Entri in un locale buio e cerchi qualche segno dell
presenza di Haskell, ma non riesci a vedere dov'è. No
vuoi rischiare inutilmente: per non essere scambiat
per un bandito inizi a sussurrare il suo nome mentr
lentamente avanzi verso la porta principale.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommal
ai tuoi punteggi di Intelligenza e Agilità.

Se il totale è 10 o meno, vai al **270**.
Se invece è 11 o più, vai al **190**.

3

I banditi si buttano di fianco nel momento in cui sfond
la barricata ed acceleri, diretto verso la parte meridio
nale della città. Ma non si lasciano sfuggire la pred
così facilmente: i proiettili sparati dai loro fucili auto
matici seguono la tua fuga. Molti perforano la part
posteriore della jeep, mentre altri passano sibiland
sopra la tua testa. In lontananza intravedi un edifici
in rovina, con una entrata aperta e non ostruita d
cumuli di macerie. Improvvisamente non senti più i
sibilare dei colpi: ti trovi all'interno dell'edificio fatiscente e, dopo avere spento il motore, abbandoni frettolosamente la jeep.

Vai al **148**.



4

La risposta allo sparo è l'urlo straziante del bandito. Lascia cadere il coltello e si stringe la ferita in preda a violente convulsioni per poi cadere a terra, privo di vita. Gli altri due banditi vengono colti dal panico ed impugnano le armi mentre indietreggiano frettolosamente, allontanandosi dal corpo insanguinato del loro amico.

Vai al **335**.

5

Il tuo colpo preciso squarcia il torace del cecchino e lo scaraventa violentemente a terra. Il nemico ha i secondi contati: con un rantolo strozzato si gira sulla schiena e muore, tenendo ancora stretta tra le braccia la carabina. Se vuoi tenere quest'arma, scopri che contiene 8 colpi da 7,62 mm.

Ti avvicini alla finestra e comunichi ai tuoi amici che la via è libera.

Vai al **239**.

6

Hai deciso di fermarti qui per riposare: esci dall superstrada e cominci a cercare un nascondiglio sicur tra le rovine. Devi trovare un posto in cui la macchin sia ben nascosta, ma dal quale anche si possa control lare la strada: se gli Angelinos dovessero arrivar durante la notte devi essere tu a vederli per primo, i modo da riuscire ad organizzare la fuga.

Finalmente trovi un posto adatto: un magazzino co annessa una fabbrica nei pressi del centro città. L'in segna scrostata e quasi completamente ossidata che s trova sopra l'entrata annuncia che un tempo quest edificio era il rinomato Lanificio Eldorado. Parchegg la spider in una zona riparata nella parte posterior dell'edificio e ti sistemi al primo piano, in un labora torio da cui si vede perfettamente la superstrada. Dev mangiare (altrimenti perdi 3 punti di Resistenza) bere (altrimenti perdi altri 3 punti di Resistenza).

Kate si siede accanto a te e si addormenta tra le tu braccia, mentre cerchi con tutte le tue forze di rima nere sveglio per controllare la strada. Ma la tua fatic viene premiata: due ore più tardi all'orizzonte si deli nea una fila di fari che si avvicina minacciosament Dovete fuggire!

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero è 0-2, vai al **99**.
Se invece è 3-9, vai al **218**.

7

Il corridoio collega una serie di uffici e di stanze, conduce ad un'ampia scala che scende sotto il pian stradale. Scendi tre piani e scopri un enorme ristorante in rovina che, assieme alle cucine, occupa la maggior parte dei sotterranei. Ti dirigi velocemente verso una minuscola insegna che indica una porta d'emergenza. Stai attraversando il ristorante, e il brontolio del tuo stomaco ti ricorda che oggi non hai ancora mangiato nulla. Forse c'è ancora del cibo in scatola nel magazzino delle cucine, e decidi di dare un'occhiata prima di allontanarti dall'edificio.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Intelligenza.

Se il totale è 11 o meno, vai al **159**.
Se invece è 12 o più, vai al **233**.

8

Kate ti stringe la mano, mentre scendete nelle profondità delle grotte di Sonora accompagnati dagli Underground. Il panorama è impressionante: una dopo l'altra si susseguono meravigliose caverne scavate da fiumi e ruscelli sotterranei nel corso di milioni d'anni. Il gruppo si ferma spesso in punti di osservazione strategici, completamente nascosti agli occhi di un eventuale nemico. Quelli che sono armati di sassi, lance e fionde, si fermano in questi nascondigli e restano indietro. Capisci subito che la loro intenzione è quella di attirare i banditi in questi posti insidiosi: tra queste rocce la conoscenza del terreno è più importante che non il possesso di armi da fuoco.

L'arrivo dei banditi viene annunciato dall'eco degli spari. Ti fermi ed assieme a Kate ti rannicchi dietro ad un gruppo di stalagmiti, mentre tre Underground si armano di sassi e si sistemano sul bordo di una stretta

gola. Per alcuni interminabili minuti gli spari e le url
dei feriti rimbombano lungo le strette caverne, m
improvvisamente all'imboccatura della gola si affac
ciano due Angelinos che si dirigono velocemente ve
so il tuo nascondiglio. Gli Underground cominciano
lanciare con estrema precisione le loro pietre, fracas
sando il cranio ad un bandito. Ma il suo compare no
ha intenzione di lasciar perdere, risponde all'attacc
con una micidiale raffica della sua arma automatica

Se possiedi un'arma da fuoco e vuoi usarla, vai a **61**.

Se invece non ne possiedi oppure hai finito l munizioni, vai al **302**.

9

Alla tua sinistra vedi una porta aperta che conduc
negli spogliatoi: entri velocemente per evitare che l
due guardie ti scoprano. Hai già in mano la granata
regoli la detonazione a quattro secondi dopo il disin
serimento della sicura. Controlli di nuovo la posizion
delle guardie e con un gesto veloce togli la sicura
lanci la granata.

L'esplosione è devastante, e anche se ti trovi in un
stanza riparata e lontana lo spostamento d'aria ti sca
raventa a terra senza fiato. Afferri un asciugamano pe
ripararti la bocca ed il naso dal fumo asfissiante
cominci a salire le scale dopo avere scavalcato i cada
veri dei tuoi nemici. Ma la porta della sala cronisti st
per aprirsi!

Vai al **268**.

10

Carichi l'arma e la punti contro il primo bandito, che sta correndo a zig zag tra i massi ai bordi dell'area di servizio. Si trova a pochi metri quando premi il grilletto: il proiettile lo colpisce in pieno scaraventandolo a terra. Il suo compagno esita per qualche istante, ma decide di uscire dal suo nascondiglio per vendicare il suo amico. Urlando selvaggiamente si mette a correre e si prepara a sparare con il suo micidiale mitra.

Se possiedi munizioni sufficienti e vuoi sparare ancora, vai al **176**.

Se invece non possiedi munizioni per sparare una seconda volta oppure decidi di non sparare, vai al **212**.



11

Kate si dirige verso la moto e si impadronisce del mitra. I banditi non sanno come reagire: la vista del loro capo morto li ha lasciati in uno stato di confusione. Devi sfruttare questo momento di indecisione per cambiare la ruota!

Terminata la riparazione sali in macchina con Kate e vi allontanate a tutta velocità diretti verso la superstrada. Nello specchietto retrovisore vedi gli esploratori Angelinos seppellire il loro capo vicino al South Concho River.

Vai al **249**.

12

Per tre interminabili ore rimani seduto ad osserva con il binocolo ogni minimo movimento dei due ba diti. Il caldo è insopportabile e devi bere una razion d'acqua altrimenti perdi 3 punti di Resistenza. Quand hanno finito di mangiare i due si mettono a riparare motore di una moto. Cominci a temere che non abbi no nessuna intenzione di allontanarsi dal ponte! In provvisamente un altro bandito in moto compare su l'argine dall'altra parte del fiume. Si avvicina ai suo compagni e si ferma a confabulare con loro. Dop alcuni istanti tutti montano sulle loro moto e si allon tanano velocemente verso sud.

Via libera! Sali in macchina e ti dirigi verso l'imbo catura del ponte: poco lontano intravedi i resti del fal ancora acceso.

Se vuoi fermarti per controllare l'accampament vai al **111**.

Se invece decidi di attraversare il ponte e continu re verso San Angelo, vai al **213**.

13

Aspetti che Haskell si allontani in un vicolo che con lungo il fianco del bar, ti avvicini alla porta principal e ti affacci. Sparpagliati sui tavoli ci sono pile di piat sporchi, e a giudicare dai cumuli di rifiuti sul pavimen to il locale ha ospitato un folto gruppo di banditi fin a non molto tempo fa.

Improvvisamente il silenzio inquietante viene rott dal rumore di vetri infranti. Proviene dalla parte p steriore dell'edificio e sei sicuro che Haskell non dev essere lontano. Temi che sia impegnato in un combattimento, quindi entri nel bar e lo chiami.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai tuoi punteggi di Intelligenza ed Agilità.

Se il totale è 12 o meno, vai al **270**.
Se invece è 13 o più, vai al **190**.

14

Mentre sfondi la barricata e ti allontani a tutta velocità una raffica assordante di mitra squarcia i fianchi e la parte posteriore della jeep. Siete già una ventina di metri fuori dalle rovine settentrionali quando due proiettili perforano il serbatoio. L'impatto provoca una scintilla che fa esplodere il combustibile, e in una frazione di secondo il veicolo si trasforma in una sfera di fuoco. Perdi il controllo della jeep ed inizi a sbandare paurosamente. Dopo una folle corsa vai a schiantarti contro un muro diroccato: l'ultimo ricordo è un bagliore accecante che ti avvolge pochi istanti prima di sprofondare nelle tenebre eterne.

La tua pericolosa missione termina tragicamente qui, a San Angelo.

15

Da un'ottima posizione sulle gradinate superiori osservi verso il basso i preparativi che si stanno svolgendo all'interno del campo. Un tempo in questo stadio si svolgevano eventi sportivi a livello internazionale, mentre oggi viene ospitato un avvenimento sportivo di natura alquanto differente. La banda degli Angelinos ha proposto a quella dei Lions di far gareggiare i rispettivi quattro migliori uomini in una corsa moto-

ciclistica. Lo stadio ti ricorda un vecchio film ambien tato nell'antica Roma che hai visto quando eri ragaz zino. La gara di oggi vuole essere una sfida amiche vole per festeggiare l'alleanza tra i banditi, ma è i gioco l'onore delle bande stesse e sei sicuro che l competizione sarà condotta senza esclusione di colp

Davanti a te vedi la sala cronisti, costruita completa mente in vetro. C'è qualcosa di strano che attira la tu attenzione: la porta d'accesso alla sala è presidiata d un manipolo di uomini armati fino ai denti. All'intern della sala riesci a distinguere cinque persone: quattr banditi ed una ragazza dai lunghi capelli biondi. No riesci a vedere bene il suo volto, ma un tuffo al cuor ti dice che si tratta di lei, di Kate Norton!

Vai al **346**.

16

I proiettili sibilanti rimbalzano sulla carrozzeria dell Chevrolet passando a pochi centimetri dal tuo corp Con un movimento veloce raggiungi il nascondigli mentre Kate ti lancia il mitra: riesci ad afferrarlo volo, ma mentre stai caricando intravedi con la cod dell'occhio il profilo di un uomo immobile sulla tu destra. Ha in mano una pistola, ed evidentemente suo bersaglio sei tu!

"Fai come ti hanno detto, amico, se non vuoi morir giovane" ti ordina con voce decisa. Con riluttanz lasci cadere il tuo G-12.

"Non ti fa bene nasconderti lì, bellezza!" esclama l voce dalla cassa. Dopo una pausa di silenzio Kate esc lentamente dall'auto e si avvicina a te.

L'uomo con la pistola è alto e ben piantato, indossa un'uniforme militare di servizio e ha i capelli biondi tagliati a spazzola: il suo sguardo è protetto da un paio di occhiali da sole. Si avvicina a lunghi passi mantenendo la pistola puntata contro di te. Improvvisamente si ferma vicino alla cassa: altri due uomini sbucano dal nulla, uno impugna una carabina mentre l'altro ha un fucile a canne mozze.

"Non sembrano affatto dei banditi, capo" borbotta quello con la carabina.

"Infatti" lo interrompe Kate. "Stiamo scappando da una banda di desperados!"

L'uomo in uniforme si gratta il mento con aria divertita, e poi si gira per parlare con gli altri due. Solo allora ti accorgi dei gradi da sergente un po' sbiaditi, e dello stemma circolare cucito sulla manica. Hanno qualcosa di familiare! Riconosci subito lo stemma della Lega per la Difesa Mondiale. Dopo alcuni minuti il sottufficiale si gira e con tono amichevole vi apostrofa: "Penso che dovreste raccontarci la vostra storia!"

Vai al **321**.

17

Mad Dog Michigan ormai è pronto a sparare per uccidere, quando ad un tratto un'ondata di fischi e urla riempie lo stadio. Ricky Riot, il motociclista favorito degli Angelinos, ha tagliato il traguardo e il suo grido di vittoria ha fatalmente distratto Mad Dog. Il proiettile colpisce il corpo senza vita di Mekong Mike che si trova ai tuoi piedi. In preda ad una violenta crisi di

rabbia Mad Dog cerca di sparare ancora una volta, m
la pistola si inceppa. Ormai fuori di sé cerca di colpir
tirandoti addosso la pistola, ma riesci a schivarla bu
tandoti a terra: comunque l'arma ti urta contro l
spalla e perdi 2 punti di Resistenza.

Quando ti rialzi ti accorgi che Mad Dog sta parland
a un microfono: adesso impugna un'altra pistola e t
la tiene puntata contro la testa. Sta per sparare, ma n
frattempo Kate gli si è avvicinata silenziosamente al
spalle: avanza tremante con uno sgabello di legno tr
le mani e con un colpo deciso glielo rompe in testa
Mad Dog stramazza al suolo tramortito!

Vai al **45**.



18

Il bandito è ormai vicino quando decidi di uscire d
scatto dal tuo nascondiglio e premere il grilletto.
proiettili lo colpiscono al fianco scaraventandolo
terra: in preda al dolore atroce causato dalle ferite
tuo nemico si dimena per alcuni secondi ma dopo u
lungo rantolo rimane immobile. Dalla sua bocca esc
una bava rossastra: è morto!

Kate si avvicina ed inizia a frugargli nelle tasche. Infila nel suo zaino tutto ciò che può servire, la pistola, le munizioni e la borraccia, lasciandoti tutto il resto dell'equipaggiamento.

1 razione di cibo
Sulfamidici sufficienti per 1 unità di pronto soccorso
Coltello a scatto (2)
Bussola
Binocolo

Se vuoi tenere qualche oggetto ricorda di modificare il Registro d'Azione.

Quando avete finito decidi di ripercorrere il sentiero nella caverna e di ritornare in superficie.

Vai al **168**.

19

Il proiettile colpisce il bandito e lo disarciona dal sellino. Riesci a seguire l'intera scena nello specchietto retrovisore: il cadavere viene scaraventato sull'asfalto e rotolando paurosamente scompare in un groviglio di sterpi sul ciglio della strada, mentre la moto continua la sua folle corsa per qualche minuto finché non va a sbattere esplodendo con un boato spaventoso.

Hai percorso quasi un miglio quando incontri la deviazione per l'autostrada 87: la imbocchi in direzione sud e dopo pochi minuti intravedi all'orizzonte una città. Controlli velocemente la carta stradale: ti stai avvicinando alla periferia di Sterling City.

Vai al **100**.



(fig. 1) Un Maverick ti sta puntando contro un bazooka!

20 *(fig. 1)*

Il convoglio sta attraversando le rovine sbiancate dal sole della città di Allamore ad una velocità spaventosa, e tra pochi minuti dovrà attraversare un passo. Hai la fronte madida di sudore: la sinistra cima della Slaughter Mountain emerge in mezzo al fumo dei cruenti combattimenti che si stanno svolgendo sulle sue pendici. I corpi dei Mavericks e dei Mexicanos uccisi giacciono lungo il ciglio dell'autostrada, in mezzo ai rottami delle loro moto e dei camion carichi di provviste rubate. Gruppi di banditi sono impegnati in disperati combattimenti corpo a corpo, mentre altri sparano all'impazzata stando al riparo dentro buche scavate con le mani nel terreno.

L'arrivo del convoglio fa sospendere il combattimento: molti banditi si girano e puntano le armi contro i vostri veicoli sparando lunghe raffiche che squarciano le lamiere dei veicoli. In testa il vostro carro attrezzi sta percorrendo una curva oltre la quale intravedi un Maverick in ginocchio sul ciglio della strada, con un bazooka appoggiato sulla spalla. Sta prendendo di mira il carro attrezzi, ma una raffica sparata da un Mexicano lo obbliga a cercare riparo dietro uno sperone di roccia. Quando riappare sul bordo dell'autostrada nel suo mirino non c'è più il carro attrezzi, bensì la tua spider!

L'unico modo per salvarti la pelle in questa situazione è cercare di allontanarti il più velocemente possibile!

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai tuoi punteggi di Guida ed Intelligenza.

Se il totale è 10 o meno, vai al **182**.
Se il totale è 11-15, vai al **326**.
Se invece è 16 o più, vai al **108**.

21

Il bandito sfodera il suo coltello e con un ampio gesto del braccio cerca di colpirti alla gola. Eviti con agilità il suo attacco, ma prima che riesca a provare di nuovo gli sferri un micidiale pugno allo stomaco. In preda a violente fitte l'avversario si piega in due, ma si riprende di subito e si lancia inaspettatamente all'attacco protendendo le mani nel disperato tentativo di afferrarti alla gola.

Harley Dee

Combattività 18 Resistenza 26

Il potente pugno allo stomaco ha indebolito il tuo avversario: aumenta di 2 punti la tua Combattività durante i primi due scontri.

Se vinci il combattimento, vai al **335**.

22

Nascosta sotto un mucchio di vecchi documenti scopri una botola chiusa con un lucchetto. Con un paio di violenti calci riesci ad aprirla e trovi una scatola ermeticamente chiusa, contenente una stecca di sigarette. Non ne hai assolutamente bisogno, ma sai che potrai incontrare delle persone disposte a scambiare cibo e combustibile pur di averle.

Se vuoi conservare una **stecca di sigarette**, ricorda di annotarla nel tuo Registro d'Azione: una stecca occupa uno spazio nello zaino.

Non c'è altro di interessante da portare via: decidi di allontanarti dal deposito per ritornare verso la tu[a] auto.

Vai al **216**.

23

I micidiali proiettili ti sfiorano per pochi centimetri: devi buttarti a terra nel caso che il cecchino invisibile decida di sparare ancora. Improvvisamente senti un rumore inquietante: qualcuno si sta muovendo rapidamente in cucina, e appena pensi che sia abbastanza vicino alzi l'arma e spari una raffica contro la porta. Un urlo straziante echeggia nella cucina e senti il tonfo sordo di un corpo che cade pesantemente sul pavimento, trascinando con sé oggetti di cristallo e vasellame.

Ti rialzi e ti avvicini alla porta: oltre la soglia vedi il cadavere di un bandito, probabilmente appartenente alla banda degli Angelinos a giudicare dallo stemma dipinto sulla schiena del suo giubbotto di pelle. Al suo fianco trovi le armi ed il suo equipaggiamento: un mitra (caricato con 18 colpi da 9 mm) ed un pesante zaino.

Sega flessibile
Granata
Borraccia (contenente 3 razioni d'acqua)
Coperta piccola
Bende, sulfamidici e antisettici sufficienti per 3 unità di pronto soccorso
Coltello (2)

Dopo avere frugato nello zaino dell'avversario ispezioni la cucina e trovi parecchi oggetti interessanti:

Coltello da macellaio (3)
Coltello seghettato (2)
Cibo in scatola sufficiente per 5 pasti

Ricorda che se vuoi tenere qualche oggetto devi modificare il Registro d'Azione.



(fig. 2) Dalla palizzata esce un uomo dall'aspetto selvaggio.

Prima di allontanarti dalla cucina nascondi il cadavere del bandito in un frigorifero vuoto. Esci da un'uscita d'emergenza e sali velocemente una rampa di scale, da cui sbuchi in un vicolo maleodorante sul retro dell'edificio.

Vai al **269**.

24 *(fig. 2)*

Il sentiero conduce verso un gruppo di baracche di legno e di casette di mattoni, apparentemente di costruzione abbastanza recente. Non molto lontano intravedi l'entrata di una grotta protetta da una staccionata, e accanto all'apertura di questo muro di legno vedi un folto gruppo di uomini, donne e bambini. Sono tutti vestiti di pelli, i loro volti ed i loro capelli sono tinti con colori vivaci. Appena ti vedono arrivare si danno alla fuga e si nascondono dietro alla staccionata.

Fermi la spider, perché da qualche minuto senti uno strano odore acre. Controlli la carrozzeria e scopri che la benzina sta uscendo dal serbatoio crivellato dai colpi. Qualsiasi tentativo di ripararlo sarebbe inutile! Il rombo delle moto dei tuoi inseguitori si sta avvicinando minacciosamente, e Kate cerca di convincerti che sarebbe meglio abbandonare l'auto e nasconderti con gli altri dietro quella massiccia palizzata. Alla fine sei d'accordo anche tu e correte verso la palizzata, ma ti mancano pochi passi per metterti in salvo quando un uomo sbuca dal nulla e ti blocca il passaggio. Ha in mano un arco teso, con la freccia incoccata: e questa volta il bersaglio sei tu!

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero scelto è 0-3, vai al **96**.
Se è 4-6, vai al **145**.
Se invece è 7-9, vai al **287**.

25

Un'estremità della pesante catena ti colpisce alla nuca e alla spalla, lasciandoti un livido dolorante: perdi 3 punti di Resistenza.

Tramortito dalla violenza del colpo cadi pesantemente nel fiume, e rischieresti di affogare se il gusto nauseabondo dell'acqua melmosa non ti facesse rinvenire.

Vai al **166**.

26

Premi il grilletto ed immediatamente ti ripari dietro la portiera di acciaio corazzato della spider. La prontezza della tua reazione ti salva dai proiettili sparati dal Maverick morente, accecato dalla rabbia e dal dolore lancinante causatogli dalla ferita che gli hai provocato.

Le urla dei suoi amici si stanno avvicinando, ma cerchi di concentrarti: devi assolutamente far partire la spider! Questa volta la fortuna è dalla tua parte: invece di premere a tavoletta il pedale dell'acceleratore lo lasci andare appena girata la chiave. Funziona! In pochi secondi ti allontani a tutta velocità dai Mavericks inferociti, diretto verso le luci del convoglio che brillano all'orizzonte. Alcune raffiche sparate a casaccio ti sibilano sopra la testa, ma in poco tempo raggiungi il pullman ormai lontano dalla portata delle armi nemiche.

Vai al **312**.

27

Carichi la pistola e miri con la maggiore precisione possibile contro il primo bandito che vedi correre tra le rocce. Si trova ad un paio di metri dalla tua postazione quando premi il grilletto: lo sparo lo colpisce in pieno scaraventandolo a terra. Il suo amico ha un attimo di esitazione, ma sa bene che la migliore difesa è l'attacco: inizia a correre urlando selvaggiamente con un mitra appoggiato al fianco, pronto a sparare.

Se hai abbastanza munizioni e vuoi sparare ancora, vai al **176**.

Se invece non ne hai oppure decidi di non sparare, vai al **212**.

28

Kate cerca di titarti via dal braccio il cane inferocito, ma l'unico modo sbrigativo per farlo è un colpo alla testa! I canini affilati ti hanno lacerato la manica del giubbotto e ti hanno graffiato il braccio (perdi 2 punti di Resistenza), ma fortunatamente il cane non era affetto dalla rabbia.

Riprendi velocemente il controllo della spider e ti dirigi verso il ponte di Christoval.

Vai al **324**.

29

Ti svegli poco dopo l'alba, con il collo indolenzito dopo che sei stato per l'intera nottata sdraiato scomodamente. In questo parcheggio sotterraneo filtra pochissima luce, ma ti è sufficiente per esaminare il posto con una veloce occhiata e capire che sei solo. Dopo avere controllato l'equipaggiamento ti allontani

dalla spider e risali in superficie: devi memorizzar questo luogo prima di metterti a cercare il quartie generale degli Angelinos, in centro.

La temperatura è ancora sopportabile, e fortunatamen te non incontri nessuno mentre attraversi guardingo vie dissestate della città. Un'ora più tardi raggiungi parte meridionale del muro perimetrale e ti fermi a osservare gli addetti alla sorveglianza. È un grupp eterogeneo di criminali provvisti di ogni tipo di arm la maggior parte delle quali sembrano vecchie e arru ginite. L'unica cosa che li identifica come memb della banda degli Angelinos è lo stemma cucito sul schiena dei loro giubbotti: un teschio di bue dal lunghe corna!

Dopo avere studiato attentamente per più di un'ora sistema difensivo e le sentinelle, decidi che il pun migliore per entrare nel quartier generale è un palazz un tempo adibito ad uffici, che è stato inglobato n muro. Anche se le porte sono state sprangate il legn è rovinato e marcio, e non dovrebbe essere diffic forzare i cardini delle porte. Aspetti pazientemente momento adatto per uscire dal nascondiglio e metter a correre lungo il viale ingombro di macerie, verso porta principale dell'edificio.

Vai al **189**.

30

Comunichi via radio che hai individuato qualcosa sospetto sulle montagne verso sud. Fermi la spider aspetti che il convoglio ti raggiunga: Cutter scende ti si avvicina di corsa per vedere la novità. Gli indic il posto dove hai visto il bagliore intermittente, e l e con il suo potente binocolo controlla l'intera zona

"Qualsiasi cosa tu abbia visto se n'è già andata, Mark" esclama il tuo amico. "Se era un esploratore ci conviene sbrigarci, prima che riesca a riunire un po' di gente per organizzare un agguato".

Continui ad osservare l'orizzonte mentre procedi lungo l'autostrada: da un momento all'altro ti aspetti di venire assalito di sorpresa dai banditi, ma fortunatamente le tue non sono altro che paure infondate. Gli edifici e le case di Van Horn si delineano all'orizzonte: anche se la città sembra deserta decidi di non rischiare inutilmente. Fai fermare il convoglio ad un miglio dalla città e, abbandonata la spider, ti incammini assieme al sergente Haskell verso il centro per controllare se tutto è tranquillo.

Gli edifici distrutti sono sinistramente silenziosi: cammini lungo il viale principale guardandoti in giro, ma non noti nulla di strano. Raggiungi il centro e vicino all'entrata di un bar vedi una moto: sul serbatoio è dipinto lo stemma dell'asso di picche, il simbolo della banda dei Mavericks. Decidi di entrare nel bar: non sarebbe male riuscire a catturare il proprietario della moto per interrogarlo. Haskell suggerisce che uno di voi due entri dalla porta posteriore.

Se vuoi entrare dalla porta posteriore, vai al **131**.
Se invece preferisci entrare nel bar dalla porta principale, vai al **13**.

31

Un dolore atroce ti sconquassa il torace mentre un liquido caldo e dolciastro ti riempie la bocca. Un leggero torpore si impossessa delle tue membra e non ti accorgi che lentamente stai perdendo i sensi: l'ultima cosa che vedi prima che una pesante sonnolenza ti

avvolga per sempre è la canna della carabina punta contro la tua fronte.

La tua pericolosa missione termina tragicamente q a Brogado.



32

Premi a fondo il pedale del freno e sterzi bruscamen verso destra, facendo sbandare la spider per parecc metri. Lo stridore dei freni e la velocità della t macchina spaventano il bandito, che scarica l'arma disperato tentativo di fermarti: fortunatamente ness proiettile ti colpisce! Terrorizzato cerca di ricarica l'arma, ma prima che riesca a sparare di nuovo travolgi con la parte posteriore della spider e la for dell'impatto lo scaraventa oltre il parapetto del pon

Il suo amico è riuscito ad avviare la moto e si dà al fuga: ha sicuramente intenzione di avvertire Mad D Michigan della tua presenza in questa zona, quin devi assolutamente fermarlo! Lo insegui risalendo pendio scosceso e quando arrivi in cima lo vedi fu gire a folle velocità verso la superstrada 87.

Se vuoi sparare al bandito durante l'inseguimen vai al **327**.

Se invece decidi di speronarlo e farlo cadere, vai **199**.

33

Fermi la spider ed osservi la piccola città di Christoval attraverso le potenti lenti del tuo binocolo.

"Riesci a vedere chi sta alzando tutta quella polvere?" chiede Kate preoccupata.

"Sembra un combattimento tra coyote!" rispondi mentre metti a fuoco l'immagine.

"Ehi, Mark!" ti interrompe dandoti uno strattone alla manica del giubbotto. "Non è quella la polvere di cui stavo parlando!"

Abbassi il binocolo e ti volti a guardare il punto indicato dalla tua amica: una nuvola di polvere si sta avvicinando velocemente, e non hai nessun bisogno del binocolo per capire di cosa si tratta! Un gruppo di banditi è appena uscito da San Angelo e si sta dirigendo a velocità spaventosa verso di voi.

"Il terreno scotta, Mark! Andiamocene!" esclama Kate terrorizzata.

"Penso proprio che tu abbia ragione!" rispondi girando la chiave d'accensione.

Vai al **310**.

34

Grazie alla tua velocità ed agilità ti sei salvato dalle fiamme. Anche se il giubbotto è annerito dal fumo, e i tuoi jeans sono bruciacchiati, riesci a tirarti fuori dalla biblioteca senza riportare ustioni gravi.

Vai al **110**.

35

Urlando per farti coraggio apri la porta ed entri i
cucina con l'arma carica pronta a sparare. Alla tu
sinistra percepisci un movimento sospetto e ti vol
velocemente. Un bandito sta cercando di aprire u
armadio metallico con un coltello da macellaio,
quando ti vede sgrana gli occhi dalla meraviglia.

"Se fossi in te lo mollerei!" gli intimi con voce mina
ciosa.

"Se fossi in te me la darei a gambe!" urla mentre
prepara a lanciartelo contro.

Non gli lasci il tempo di muoversi: premi il grilletto
lo colpisci alla testa uccidendolo all'istante. L'urto
scaraventa violentemente a terra, e dopo alcuni seco
di ti avvicini al cadavere per frugargli nelle tasche.

Vai al **126**.

36

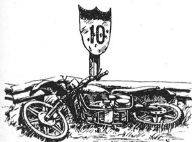
Il bandito muore ai tuoi piedi rantolando spavento
mente. Kate si avvicina guardinga ed inizia a frugar
nelle tasche. Infila nel suo zaino un mitra, alcu
caricatori e una borraccia, ma ti offre il resto:

1 razione di cibo
Sulfamidici sufficienti per 1 unità di pronto soccor
Coltello a scatto (2)
Bussola
Binocolo

Se vuoi tenere qualche oggetto ricorda di modifica
il tuo Registro d'Azione.

Appena hai finito di guardarti in giro ripercorrete la grotta e ritornate in superficie.

Vai al **168**.



37

La causa dello strano prurito era dunque quel dannato ragno peloso: con una mano cerchi di buttarlo per terra, ma Kate ti afferra per il polso. "Non farlo!" urla spaventata. "È una tarantola!"

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero scelto è 0-6, vai al **202**.
Se invece è 7-9, vai al **280**.

38

Sfili il fucile da dietro il sedile: è carico e la sicura è disattivata! Il bandito capisce subito le tue intenzioni: appena ti vede appoggiare la canna della micidiale arma sulla portiera sterza bruscamente a sinistra e si dirige a gran velocità verso la superstrada. È veramente un ingenuo, pensi sorridendo: sta cercando di co-

stringerti a sparare con la mano destra in una posizion
particolarmente scomoda.

Somma i tuoi punteggi di Guida e Mira. Decidi quan
colpi vuoi sparare (minimo, uno; massimo, quattro)
somma il numero di colpi al precedente totale.

Se il totale è 5 o meno, vai al **318**.
Se invece è 6 o più, vai al **19**.



39

Ti stai avvicinando al burrone a velocità impressio
nante, e ad un tratto, quasi senza accorgertene, preci
piti nel vuoto rimbalzando di roccia in roccia. Vie
avvolto da un'oscurità che si tramuta improvvisamen
te in un chiarore insopportabile, quando il serbatoi
esplode trasformando la tua spider in una palla d
fuoco.

La tua pericolosa missione termina tragicamente qu
ai piedi della Slaughter Mountain.

40

Esci nel corridoio, prendi la mira e spari contro la guardia che si trova sul lato sinistro della scala. Premi il grilletto e vedi la tua vittima cadere riversa a terra. Non hai un attimo da perdere, devi eliminare anche il suo compagno se vuoi uscire vivo da questo posto! Ti giri di scatto e cerchi di puntare l'arma verso di lui, ma c'è qualcosa che non va: ti trovi la canna del mitra avversario puntata contro il naso!

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai tuoi punteggi di Agilità e Resistenza.

Se il totale è 18 o meno, vai al **297**.
Se invece è 19 o più, vai al **197**.

41

Non riesci ad identificarli, ma ad occhio ritieni che siano circa in 400: sarebbe disastroso se il convoglio si scontrasse con un gruppo di simile entità! Devi ritornare subito alla base per comunicare la notizia.

La situazione è veramente allarmante: una banda di motociclisti sconosciuti sta arrivando da nord, un gruppo di Mexicanos sta attraversando il confine meridionale, ed un gruppo di Mavericks sta organizzando un'imboscata ad ovest. Le possibilità di raggiungere El Paso sani e salvi si riducono notevolmente. Ma non c'è tempo per discutere i particolari e decidete di seguire il piano originale: rimanere sull'autostrada federale interstatale 10 e raggiungere El Paso da sud-est. È il tragitto più diretto e veloce anche se esiste la minaccia di un'imboscata da parte dei Mavericks.

Vai al **250**.

42

Per alcuni secondi, mentre passi accanto al luog dell'esplosione, vieni accecato da una pioggia di sas ed acqua, ma ben presto in lontananza riesci ad intr vedere l'altra sponda. Le granate continuano a scop piare tutto intorno, ma fortunatamente nessuna colp sce la tua auto.

Raggiungi incolume l'altra riva ed inizi a risali l'argine per raggiungere la superstrada: nello spe chietto retrovisore vedi riflessi i banditi che si son allineati lungo il South Concho River per osservare tua fuga.

Vai al **249**.



43

Premi ripetutamente l'acceleratore e giri la chia d'accensione ma il motore non parte! Improvvisame te una pallottola perfora la portiera alla tua destra, un'altra rimbalza contro la lamiera d'acciaio che pr tegge la parte posteriore del tuo sedile. Imprechi co tro la sfortuna, perché ti sei reso conto che i tu disperati tentativi di avviare la spider non hanno fatto altro che ingolfare il motore ancora di più!

Passi minacciosi si stanno avvicinando da tutte le direzioni, accompagnati da urla selvagge: impugni un'arma e ti volti per affrontare i tuoi avversari, ma ti trovi improvvisamente davanti gli occhi azzurri di un Maverick! Stringe una Smith &Wesson modello 459 e te la sta puntando in faccia. Non hai un attimo da perdere! Prima ancora che il bandito riesca a pensare di sparare premi il grilletto.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai tuoi punteggi di Mira ed Agilità.

Se il totale è 8 o meno, vai al **235**.
Se il totale è 9-12, vai al **258**.
Se invece è 13 o più, vai al **26**.

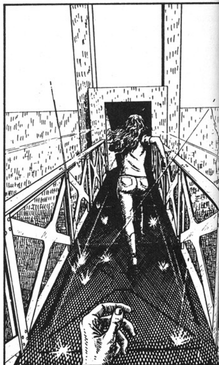


44

Kate scopre che fortunatamente possiedi una fiala di antidoto nella cassetta del pronto soccorso. La apre e ti versa il siero in bocca: il gusto è rivoltante, ma ti fa bere anche un po' d'acqua. Ricorda di cancellare un'unità di pronto soccorso dal tuo Registro d'Azione.

Il siero entra in circolazione molto lentamente, ma riesce a neutralizzare il mortale veleno: perdi 2 punti di Resistenza.

Vai al **291**.



(fig. 3) Kate fugge via sotto una pioggia di piombo.

45 *(fig. 3)*

Corri verso Kate e la stringi teneramente tra le braccia. "Non speravo più di rivederti!" esclama, dopo averti dato un lungo bacio: il suo volto è provato e bagnato dalle lacrime. "Mi avevano detto che eri morto!"

Un sinistro rumore di passi vi avverte che qualcuno si sta avvicinando: prima di cadere svenuto Mad Dog è riuscito a parlare via radio con i suoi uomini, e li ha avvertiti della tua presenza all'interno della sala cronisti. In questo momento il corridoio brulica dei migliori uomini del suo servizio di sicurezza!

"Andiamocene, presto!" esclama Kate correndo verso l'uscita d'emergenza. La segui, ma prima ripieghi velocemente la carta geografica che i due banditi stavano studiando prima della tua irruzione. (Annota la **Carta di Mad Dog** a margine del tuo Registro d'Azione, dopo averla infilata in una tasca interna del giubbotto: non occupa spazio nello zaino.)

Cerchi di raggiungere Kate all'altra estremità della passerella metallica, ma una raffica di mitra rimbalza contro la struttura a pochi centrimetri dai tuoi piedi: il primo bandito è entrato nella sala. In pochi minuti vi trovate in mezzo ad un torrente di fuoco, e fuggire sembra veramente un'impresa ardua!

Somma i tuoi punteggi di Agilità e Resistenza.

Se il totale è 14 o meno, vai all'**83**.
Se invece è 15 o più, vai al **185**.

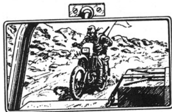
46

Ti trovi a poche miglia dalla città di Broome; il sole sta tramontando, e il caldo insopportabile del giorno

si tramuta in una piacevole brezza serale. Non ha ancora deciso se fermarti in città per controllare l situazione, quando un gruppo di banditi in moto sbuca dal nulla!

Il panico ti prende alla gola: devi assolutamente tro- vare un nascondiglio se vuoi uscire vivo da questa maledetta città! Alla tua sinistra c'è un enorme cantie- re edile, mentre alla tua destra c'è un parcheggio pieno di rottami: devi decidere subito se non vuoi venire scoperto!

Se vuoi nasconderti nel cantiere, vai al **165**.
Se invece ti nascondi nel parcheggio, vai al **254**.



47

Prendi rapidamente l'estintore dallo zaino e rompi il sigillo. Devi sbrigarti, perché le fiamme ti stanno g bruciando le maniche del giubbotto. Punti l'estintore verso lo scaffale in fiamme e premi il pulsante: violento getto di schiuma vi fa guadagnare alcu secondi preziosi, quelli che bastano per fuggire corsa dalla biblioteca ormai devastata dalle fiamme

Vai al **196**.

48

Sei circondato da macerie e strutture metalliche arrug- ginite, ma dopo una accurata esplorazione scopri un deposito di attrezzi nel seminterrato di un fatiscente edificio adibito ad uffici. Riesci a trovare alcuni og- getti di particolare importanza:

Cannello ossiacetilenico
Acetilene
Tronchese
Sbarrette di rame

Se vuoi infilare qualche oggetto nello zaino ricorda di modificare il tuo Registro d'Azione.

Non c'è nient'altro di interessante da portare via e perciò decidi di riprendere il viaggio verso San Ange- lo.

Vai al **230**.



49

La detonazione della tua carabina viene seguita dal- l'urlo disumano del bandito: il proiettile gli ha squar- ciato il ventre e si conficca nel muro alle sue spalle. La guardia lascia cadere il coltello e tenendosi stretta la ferita stramazza al suolo priva di vita. Terrorizzati gli altri due banditi impugnano le armi e si allontanano velocemente dal cadavere del loro amico.

Vai al **335**.

50

Il Sergente Haskell non vede l'ora di parlare con la su compagnia a El Paso, e dà subito la parola d'ordin Palmito Quattro Zero! Dopo alcuni secondi riceve la conferma della parola d'ordine ed il presidio di E Paso vi comunica le ultime novità riguardo al territo rio circostante. Gran parte della città e l'arsenale son assediati dai Mexicanos guidati da superagenti del C.A.O.S.. Vi avvertono che Fabens è una delle prin cipali basi dei Mexicanos e che l'entrata oriental della città è bloccata da una barricata. Vi chiedono d rimettervi in contatto radio dopo che sarete riusciti a attraversare Fabens... e dal tono con cui lo dicon prevedi che l'impresa non deve essere affatto facile

Vai all'**80**.

51

Ti allontani velocemente e continui ad osservare l scena riflessa nello specchietto retrovisore: il bandi sta quasi raggiungendo la sommità della tettoia. Im provvisamente la costruzione cede e la ruota anterio si incastra tra le travi: il brusco arresto scaraventa i aria il motociclista che piomba pesantemente in mezz alla carreggiata. La caduta lo ha tramortito, e non h la forza di rialzarsi subito per evitare che la moto g piombi addosso.

Non può essere sopravvissuto ad un simile urto, quin imbocchi più avanti la superstrada e continui il tu viaggio verso San Angelo. Dopo alcuni minuti d viaggio intravedi all'orizzonte una città: un velo controllo alla cartina stradale ti conferma che quell Sterling City.

Vai al **100**.

52

La valvola si apre con uno scatto metallico ed il profumo acre della benzina ti solletica le narici. Un misuratore indica che il serbatoio contiene 125 galloni di benzina senza piombo, una quantità di gran lunga superiore alle tue esigenze. Quando gli altri vengono a vedere la tua opera ti fanno un sacco di complimenti.

Dopo aver riempito il serbatoio della spider, aiutato da Haskell distruggi il carburante che resta per impedire che cada nelle mani dei banditi di Mad Dog Michigan. Con lo sguardo fisso all'immagine della stazione di servizio in fiamme, riflessa nello specchietto retrovisore, riparti subito verso ovest lungo l'autostrada 10, diretto verso il punto d'incontro con il convoglio.

Vai al **300**.

53

Controlli che la sicura sia disinserita, trattieni il fiato e ti prepari a fare la mossa successiva.

Se usi una pistola, vai al **40**.
Se usi un mitra, vai al **271**.
Se usi un fucile pesante, vai al **181**.
Se invece usi una carabina, vai al **95**.

54

Hai calcolato male la velocità, e devi frenare per non sbattere contro il parapetto dell'autostrada. Cerchi disperatamente di recuperare il controllo della spider ma una scarica di proiettili squarcia il cofano e manda in frantumi il parabrezza. Una pallottola ti ferisce alla

spalla e si conficca nell'imbottitura del sedile: perdi 1 punti di Resistenza.

Riesci a stento a sopportare i dolori lancinanti causa dalla ferita, ma con uno sforzo rimetti la macchina i carreggiata e acceleri verso il ponte.

Vai al **178**.

55

Quando finalmente riprendi i sensi ti senti stordit perdi 6 punti di Resistenza. Fortunatamente non ha riportato fratture o ferite gravi e lentamente recupe le forze. Adesso però devi assolutamente trovare u modo per uscire da qui!

Scopri una botola di servizio sul soffitto dell'ascens re: la serratura cede facilmente e ti cali con caute all'interno della cabina. Poiché manca l'elettricità l porte non si aprono premendo i pulsanti, ma per fo tuna c'è un dispositivo di emergenza sul pavimen che ti permette di aprirle manualmente.

Ti trovi in un enorme ristorante, che occupa gran par del sotterraneo. In lontananza vedi un piccolo cartell che contraddistingue un'uscita di sicurezza: porta di rettamente nelle cucine, e questo ti fa venire in ment che oggi non hai mangiato niente. Forse riesci a sco vare qualche confezione di cibo in scatola da qualch parte!

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommal al tuo punteggio di Intelligenza.

Se il totale è 11 o meno, vai al **159**.
Se invece è 12 o più, vai al **233**.

56

È quasi mezzogiorno quando raggiungi l'autostrada federale 10: il sole è diventato implacabile, ma non puoi rinfrescarti nemmeno correndo perché hai deciso di limitare la velocità a 25 miglia all'ora per non sprecare carburante.

Speri di trovare un po' di benzina a Ozona, la prima città che si incontra in questo tratto di strada, ma quando arrivi scopri che la città è completamente distrutta. Tutto ciò che rimane è un enorme cumulo di polvere e macerie. Ti fermi in tutte le città lungo il percorso, nella vana speranza di riempire il serbatoio, ma tutto sembra essere stato distrutto o saccheggiato da tempo. Il caldo è insopportabile e devi assolutamente bere 3 razioni d'acqua altrimenti perdi 9 punti di Resistenza.

Solo verso sera raggiungete Bakersfield. Siete stanchi e quasi disidratati, ma lo stato della città vi fa sperare di trovare qualcosa di interessante. La città è attraversata dall'autostrada, e per esplorarla meglio decidete di suddividerla in due settori.

Se vuoi esplorare il settore settentrionale, vai al **137**.

Se invece vuoi esplorare il settore meridionale, vai al **267**.

57

Ti aspetti di trovare un'accoglienza particolarmente ostile, ma le tue paure sono infondate! Gli unici abitanti di Sterling City sono gruppi di gatti famelici che rovistano nei cumuli di macerie.

Vai al **205**.

58

Adesso devi trovare un modo per risolvere il problem del carburante. Il sergente Haskell ed i suoi uomini, soldati Gunter e Knott, hanno setacciato ogni angol di Fort Stockton senza trovarne una sola goccia!

"Abbiamo bisogno di una carta stradale, magari i brandelli!" esclama Haskell. "Solo così possiamo sa pere dove si trovavano le aree di servizio e di riforni mento lungo l'autostrada".

"Io ne ho una!" lo interrompi, tirando fuori dalla tasc interna del giubbotto la carta degli Stati Uniti che ha portato via a Mad Dog Michigan nello stadio di Sa Angelo.

"Dove l'hai presa?" chiede Haskell sbalordito, mentr esamina gli appunti a penna che si trovano sui margin della carta. Gli racconti come sei riuscito ad averl mentre Haskell continua ad osservarla con molta a tenzione. "Hai messo le mani sul piano operativo d un'operazione della C.A.O.S. per impossessarsi d paese. Questa è roba che scotta! Adesso sappiam l'entità delle loro forze, l'ubicazione dei punti di ri fornimento, delle roccaforti, le città controllate d gruppi di banditi, tutto insomma! Persino dove s trovano i focolai di resistenza della L.D.M. lungo l costa orientale! Dobbiamo portarla a El Paso. Se lag giù è rimasto ancora qualcosa della Lega, dobbiam avvertirli subito di cosa sta succedendo".

"Benissimo" ribatti turbato. "Ma come la mettiam con la benzina? Io ne ho a sufficienza per una ventin di miglia, e dobbiamo assolutamente arrivare a Ke per incontrare il resto del gruppo. Lì avremo a disp sizione l'autocisterna, e potrete proseguire con noi fino a Fort Bliss".

"C'è un'area di servizio qui vicino" continua Haskell indicando un punto lungo l'autostrada 10 tra Fort Stockton e la città di Brogado. "Non possiamo essere sicuri che ci sia del combustibile, ma è la nostra unica speranza. Sono venticinque miglia, pensi che ce la faremo?"

"Possiamo provare" rispondi a denti stretti. "E comunque è la nostra unica speranza".

Vai al **281**.

59

Il sole rovente si fa sentire mentre raggiungi a piedi la macchina. Ti siedi comodamente sul sedile per esaminare la carta stradale. Sterling City si trova ad una trentina di miglia da qui, ad un'ora di strada se la fortuna non ti abbandona e se il fondo stradale non è troppo dissestato.

Devi bere una razione d'acqua prima di allontanarti da questa città desolata, un tempo conosciuta con il nome di Garden City, altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

Vai al **290**.

60

Ti getti a terra per non essere colpito, ma la mira dello sconosciuto è molto precisa: la freccia ti perfora la coscia e perdi 1 punto di Resistenza.

Nel frattempo il bandito ti sta raggiungendo, ed è seguito dagli altri esploratori Angelinos, quelli che hai

incontrato sul ponte. Cerchi di urlare un avvertimento a Kate ma il fragore di una raffica di mitra copre la tua voce: i proiettili colpiscono invece l'arciere, uccidendolo all'istante.

Balzi in piedi ed assieme a Kate trascini il cadavere oltre la palizzata chiudendo subito l'apertura. Gli altri membri dell'insediamento vi danno una mano a trascinare il corpo, e quando si sono assicurati che il cancello è sprangato vi indicano l'entrata di una galleria e vi invitano ad entrare. Non hai nessuna intenzione di abbandonare la tua spider nelle mani degli Angelinos, ma ti rendi conto che sarebbe un suicidio rimanere qui a combattere. Anche se non sei molto convinto segui gli sconosciuti lungo la galleria.

Vai all'**8**.

61

Per alcuni istanti la sparatoria cessa, e senti un rumore metallico inconfondibile: il nemico sta ricaricando il suo mitra! Dopo alcuni secondi di inquietante silenzio senti di nuovo i suoi passi echeggiare lungo la galleria.

Se usi una pistola, vai al **323**.
Se usi un mitra, vai al **214**.
Se usi un fucile pesante, vai al **116**.
Se invece usi una carabina, vai all'**84**.

62

Ad una distanza così ravvicinata i proiettili del fucile tranciano in due il bandito. Con un urlo disperato si accascia sul tavolo e scivola lentamente sul pavimento, stecchito. Gli altri due si rendono conto che devono fare qualcosa subito, e impugnano le pistole: i loro volti tradiscono preoccupazione e paura e lentamente si allontanano dal cadavere del loro amico.

Vai al **335**.

63

Il bandito Mexicano cade a terra privo di vita: non devi perdere tempo prezioso e ti avvicini subito al suo cadavere per frugargli le tasche. Era uno di quelli che si trovavano sul camion, e tra le sue cose trovi:

Granata
Antisettici e bende sufficienti per 2 unità di pronto soccorso
Coltello (2)
12 colpi da 9 mm

Se vuoi tenere qualche oggetto ricorda di modificare il tuo Registro d'Azione.

Vai al **114**.

64

Appollaiato sopra un muro riesci ad individuare un edificio dall'altra parte della radura che devi attraversare: è una stazione dei pompieri ormai distrutta! Sussurri a Kate un consiglio di vitale importanza: deve assolutamente concentrarsi, e cercare con tutte le sue forze di arrivare a quell'edificio il più velocemente possibile. La pattuglia si sta avvicinando e dovete sbrigarvi!

Somma i tuoi punteggi di Resistenza ed Agilità. Attento! Se il punteggio di Resistenza è basso e lo zaino

è pieno faresti meglio a liberarti di qualche oggetto per aumentare il punteggio di Agilità.

Se il totale è 10 o meno, vai al **117**.
Se il totale è 11-16, vai al **295**.
Se il totale è 17 o più, vai al **334**.

65

Imbracci la tua arma e togli la sicura: il bandito adesso si trova a meno di due metri, e ti vede mentre ti acquatti sul letto arido del fiume. Cerca di avvertire il suo amico, ma riesci a fermarlo in tempo: dalla sua bocca non esce altro che un lungo e straziante urlo di dolore! Ricorda di cancellare il numero appropriato di colpi dal foglio "Armi" del Registro d'Azione.

Mentre il cadavere del bandito sta precipitando oltre il parapetto noti che il suo amico sta correndo verso il ponte. Si ferma per prendere un mitra appoggiato al sellino della sua moto e si nasconde dietro ad un pilastro d'acciaio. Alcuni secondi più tardi si fa avanti e spara una raffica contro il tuo nascondiglio.

Rimani fermo, immobile, e un attimo dopo ti alzi di scatto per rispondere al fuoco.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira. Per ogni colpo che vuoi sparare aumenta il risultato di 1 punto.

Se il totale è 9 o meno, vai al **246**.
Se invece è 10 o più, vai al **266**.

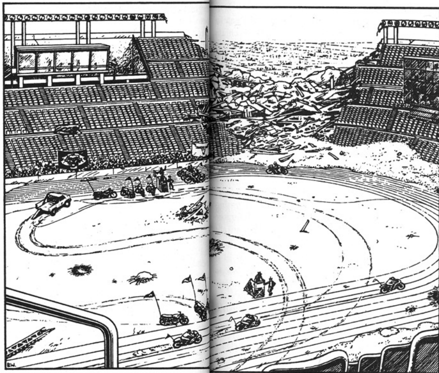
66

Raggiungete la spider senza incontrare nessuna pattuglia, e riuscite così ad allontanarvi da Eldorado. I nemici reagiscono con molta lentezza alla tua fuga: hai già percorso una decina di miglia quando all'orizzonte vedi la colonna di moto riflessa nel tuo specchietto retrovisore. Nonostante i tuoi sforzi per distanziarli noti che stanno recuperando terreno. Decidi di allontanarti dall'autostrada e di nascondere la spider dietro un'altura rocciosa che costeggia la strada. Rimanete in attesa con il fiato sospeso, ma fortunatamente il rumore dei motori oltrepassa il vostro nascondiglio allontanandosi velocemente. Ce l'hai fatta! Decidi di fermarti qui, per riposare qualche ora prima di proseguire il viaggio.

Alle prime luci dell'alba guardi attentamente la pianura cosparsa di rocce che circonda il tratto meridionale dell'autostrada di Eldorado. La zona sembra completamente deserta, e quindi vi rimettete in viaggio; tuttavia procedi con molta prudenza verso Sonora, la prossima città segnata sulla carta stradale. Gli Angelinos stavano correndo in questa direzione quando ti hanno sorpassato ieri notte. Ti trovi a meno di un miglio dalle rovine di Sonora quando in lontananza intravedi il raccordo dell'interstatale 10: è l'autostrada che ti porterà a Kent, punto d'incontro con il resto del gruppo prima di ripartire insieme verso El Paso.

Imbocchi l'autostrada, e il viaggio diventa più tranquillo perché in questo tratto il fondo stradale è in ottime condizioni. Strano, ma in giro non c'è nemmeno l'ombra dei temibili Angelinos! Forse hanno deciso di setacciare Sonora, suggerisce Kate, credendo di trovarvi nascosti lì. Speri con tutto il tuo cuore che abbia ragione, ma sfortunatamente le cose non stanno così! Dopo alcuni secondi intravedi all'orizzonte qualcosa che ti fa gelare il sangue nelle vene.

Vai al **306**.



(fig. 4) Lo stadio, che un tempo ospitava manifestazioni spor
di alto livello, oggi vedrà svolgersi una gara ben diversa.

67

Il denso fumo si dirada e noti che la granata non h neanche scalfito il lucchetto. La porta è ancora chius e, benché a malincuore, abbandoni qualsiasi altro ten tativo di entrare nell'edificio.

Vai al **188**.

68 *(fig. 4)*

Trattieni il respiro e cerchi di non fare rumore, ment uno dei Lions di Detroit rovista in una cassetta per g attrezzi a pochi centimetri dal tuo nascondiglio. Fo tunatamente il bandito trova subito quello che sta cercando, ritorna verso la cabina di guida e ripart Dopo avere percorso alcuni metri si ferma ancora, questa volta noti che ha parcheggiato vicino ad alt tre veicoli in un settore dello stadio che è stato trasfo mato in posto di rifornimento. Scendi dal furgon prima che il conducente se ne accorga e ti mescoli al folla di meccanici e guidatori cercando di dirige verso una zona più deserta dello stadio.

Da un'ottima posizione sulle gradinate superiori o servi verso il basso i preparativi che si stanno svolge do all'interno del campo. Un tempo in questo stad si svolgevano eventi sportivi a livello internazional ma oggi viene ospitato un avvenimento sportivo d natura alquanto differente. La banda degli Angelin ha proposto a quella dei Lions di far gareggiare rispettivi quattro migliori uomini in una corsa mot ciclistica. Lo stadio ti ricorda un vecchio film ambien tato nell'antica Roma, che hai visto quando eri raga zino. La gara di oggi vuole essere una sfida amiche vole per festeggiare l'alleanza tra le due bande, ma in gioco l'onore delle bande stesse e sei sicuro che la competizione sarà condotta senza esclusioni di colpi.

Davanti a te vedi la sala cronisti, costruita completamente in vetro. C'è qualcosa di strano che ti incuriosisce: la porta di accesso alla sala è presidiata da un manipolo di uomini armati fino ai denti. All'interno della sala riesci a distinguere cinque persone: quattro banditi e una ragazza dai lunghi capelli biondi. Non riesci a vedere bene il suo volto, ma un tuffo al cuore ti dice che si tratta di lei, di Kate Norton!

Vai al **346**.

69

Finalmente riesci a viaggiare ad una velocità superiore rispetto alle ultime interminabili cinquanta miglia, e devi ammettere che è un gran sollievo non dover andare a piedi per trenta miglia fino a Kent: in questa zona l'autostrada attraversa il versante settentrionale delle Davis Mountains ed è piena di salite! La tensione ti ha messo sete, e devi bere una razione d'acqua altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

Arrivi a Kent nel tardo pomeriggio, quando ormai sulla piccola città polverosa si allungano le ombre delle Apache Mountains: dopo tutte le ore passate sotto il sole implacabile vi riposate all'ombra ristoratrice di un albero. Sei arrivato a Kent con un giorno di anticipo sulla data fissata per l'incontro con il resto del convoglio; gli altri sicuramente non sono arrivati prima di te, perché non noti nessuna traccia. Decidi di sfruttare queste ore di attesa per riposarti.

Vai al **172**.

70

Allunghi una mano sotto il cruscotto, e dopo avere afferrato una manciata di fili ne scegli due: uno rosso e l'altro nero, entrambi collegati con il motorino d'accensione. Li strappi e li unisci: scocca una scintilla e il motore improvvisamente si avvia! Non devi perdere tempo: lentamente ti allontani e ti dirigi verso una breccia nel muro di cinta. L'accesso è parzialmente bloccato da una specie di pannello munito di ruote, ed è presidiato da due banditi armati di fucili automatici.

Ormai sei a pochi metri dal pannello, e solo allora due si rendono conto che non hai nessuna intenzione di fermarti.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Guida.

Se il totale è 4 o meno, vai al **14**.
Se è 5-7, vai al **275**.
Se invece è 8 o più, vai al **3**.

71

I proiettili ti passano a pochi centimetri dalla testa rimbalzando contro le stalagmiti dietro alle quali ti sei nascosto. Non fai in tempo a ripararti, e alcune schegge ti feriscono il volto e le mani: perdi 2 punti di Resistenza.

Dopo alcuni istanti la sparatoria cessa ed il silenzio viene subito interrotto da un urlo spaventoso. Alzi la testa e vedi il bandito che avanza barcollando, e tenta di afferrare qualcosa dietro la schiena. Il corpo gli si irrigidisce e con un ultimo urlo terrificante l'uomo stramazza al suolo. Adesso riesci a vedere cosa cercava di afferrare: in un disperato tentativo di vendetta un Underground mortalmente ferito lo ha colpito alla schiena con una stalattite.

Kate si avvicina al cadavere del bandito, e dopo avergli frugato nelle tasche si tiene il mitra, alcuni proiettili e la borraccia, mentre ti lascia:

1 razione di cibo
Sulfamidici sufficienti per un'unità di pronto soccorso
Coltello a scatto (2)
Bussola
Binocolo

Se vuoi tenere qualche oggetto ricorda di modificare il tuo Registro d'Azione.

Appena hai finito di riordinare lo zaino ripercorrete la gola e ritornate in superificie.

Vai al **168**.

72

Premi il pedale a tavoletta cercando di sfruttare al massimo la potenza del motore: la violenta accelerata ti incolla al sedile, e per alcuni secondi vieni distratto e non segui i movimenti del veicolo nemico che nel frattempo è arrivato in fondo alla scarpata, si è impennato sul ciglio della strada e adesso si è sollevato in aria. Non puoi credere ai tuoi occhi: il furgone ti sta piombando addosso!

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Guida.

Se il totale è 4 o meno, vai al **273**.
Se invece è 5 o più, vai al **156**.

73

Haskell continua ad interrogarlo inutilmente, finché ad un tratto il bandito sembra voler dire qualcosa. Ma un fiotto di sangue gli esce dalla bocca insieme alle sue ultime, sinistre parole: "Mad Dog ve la farà pagare... "

Vai al **147**.

74

Il rumore dei motori si sta avvicinando minacciosamente, e nonostante le tue disperate ricerche non riesci a trovare un luogo adatto per scendere verso il letto del fiume. L'argine è troppo ripido e rischieresti inutilmente la vita! Continui a cercare ma il fragore di una raffica ti distoglie dai tuoi pensieri: ti hanno scoperto!

Abbandoni il tuo progetto e ritorni velocemente sulla strada: in qualche modo devi sfuggire ai tuoi accaniti inseguitori! Le moto più veloci non ti danno tregua ed il loro capo è ad una ventina di metri dalla spider. Terrorizzato guardi nello specchietto retrovisore e mentre si avvicina vedi che ha una strana arma dalla forma vagamente minacciosa montata sul serbatoio della moto. Forse è un fucile a canne mozze, ma dopo averla guardata con maggiore attenzione rabbrividisci: è un D-40, un lanciagranate laser! Dalla bocca della canna vedi un bagliore accecante ed alcune frazioni di secondo più tardi senti un boato. Il mortale proiettile ha perforato la carrozzeria e ha fatto saltare i contenitori di carburante che trasportavi nel bagagliaio posteriore: ti senti improvvisamente sollevare verso il cielo, avvolto in una nuvola di schegge e fiamme.

La tua pericolosa missione termina tragicamente qui.

75

Un furgoncino Chevrolet pieno di ammaccature è parcheggiato con il cofano aperto accanto ad una delle quattro pompe di benzina. È molto più pulito degli altri rottami che hai visto lungo la strada, e ciò ti insospettisce. Ti avvicini e per terra noti una chiazza scura di olio proprio sotto il motore: la cosa è decisamente misteriosa e decidi di fermare la spider per controllare.

"Mark, la macchia è ancora fresca!" esclama Kate mentre sfiori la chiazza con un dito. Ti stai pulendo la mano sui jeans quando una voce roca rompe il silenzio facendoti rabbrividire. "Butta via le armi... o ti riempio di piombo!"

È la voce di un uomo, e proviene da quella che un tempo era la cassa del distributore.

Se vuoi obbedire all'ordine, vai al **241**.
Se invece decidi di nasconderti, vai al **164**.

76

Aiuti Kate a rialzarsi e controlli che non abbia riportato ferite gravi in seguito all'attacco del bandito. È stata ferita alla gola, ma nonostante il dolore ti incita a proseguire prima che arrivino i compari della tua vittima. Si china per raccattare la pistola del nemico e ti segue coraggiosamente mentre ti dirigi verso le rovine del supermercato Sears.

Vai al **106**.

77

Con un colpo ben assestato uccidi il tuo avversario, mentre il suo amico ritorna verso la moto ed imbraccia

un micidiale fucile automatico. Ti lasci cadere a terra appena in tempo per evitare la prima raffica, e con uno scatto rapidissimo cerchi un nascondiglio dopo esserti impossessato della pistola della tua vittima.

Il bandito si lancia all'attacco urlando selvaggiamente e sparando con l'arma al fianco. I proiettili colpiscono tutt'intorno il terreno argilloso alzando una densa nuvola di polvere, e questo ti obbliga ad uscire dal nascondiglio e ad affrontare il nemico. Impugni la pistola e miri con la maggior precisione possibile, mentre il bandito si avvicina urlando e con gli occhi iniettati di sangue.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 6 o meno, vai al **151**.
Se invece è 7 o più, vai al **138**.

78

Consegni i colpi a Kate (ricorda di cancellarli dal foglio "Armi" del Registro d'Azione) prima di iniziare la riparazione della ruota anteriore danneggiata. La tua amica ricarica velocemente la pistola proprio quando il capo degli esploratori nemici, convinto che siate rimasti senza munizioni, inizia ad attraversare il fiume imprecando e facendo roteare minacciosamente una pesante catena con la mano sinistra. Con una precisione agghiacciante Kate punta l'arma e spara un colpo solo che zittisce il feroce bandito per sempre. I suoi compagni rimangono sbalorditi e non sanno cosa fare: questi secondi preziosi ti permettono di ultimare la riparazione.

Raggiungi la sommità dell'argine e ti allontani velocemente raggiungendo la superstrada in un baleno: guardi per l'ultima volta il South Concho River riflesso nello specchietto retrovisore e vedi il gruppo di esploratori mentre seppellisce il loro capo.

Vai al **249**.

79

Scopri che la luce filtra dagli interstizi attorno ad una botola circolare sul soffitto. Appoggi la spalla contro la lastra di metallo e spingi con molta cautela: in cuor tuo speri vivamente che ti conduca fuori dallo stadio. La prima cosa che vedi quando l'hai alzata è un andirivieni di stivali di cuoio!

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Agilità.

Se il totale è 7 o meno, vai al **263**.
Se invece è 8 o più, vai al **173**.

80

Viene comunicata a tutto il convoglio la notizia del contatto radio con El Paso, e si decide all'unanimità di controllare in cosa consiste esattamente la barricata di Fabens, che deve essere esplorata minuziosamente prima di tentare qualsiasi tipo di sfondamento. Siccome sei l'esploratore ufficiale la missione viene automaticamente affidata a te, ma poiché il rischio è notevole il sergente Haskell si offre volontario per accompagnarti.

Prima di partire i membri del gruppo ti regalano un po' di cartucce, perché vogliono che tu sia provvisto

di munizioni sufficienti per affrontare qualsiasi situazione.

5 colpi da 7,62 mm
9 colpi da 9 mm
4 colpi calibro 12

Puoi scegliere solo un tipo di cartucce, e quando hai scelto ricorda di modificare il foglio "Armi" del Registro d'Azione.

Vai al **134**.



81

Premi il pedale del freno, nel disperato ma vano tentativo di fermare la spider impazzita; ma l'unico risultato che ottieni è che gli pneumatici slittano spaventosamente sul terreno. L'auto comincia a sbandare e si ferma sbattendo violentemente contro le porte dell'officina. Grazie alla carrozzeria rinforzata non riporti gravi ferite, ma l'urto è stato veramente forte e perdi 3 punti di Resistenza.

Stringi i denti a causa dei dolori lancinanti e cerchi di rimanere tranquillo: non devi attirare l'attenzione del gruppo di motociclisti, una cinquantina circa, che sta passando sulla strada. Quando il rumore dei motori si è allontanato tiri un sospiro di sollievo: quando arriverai a San Angelo dovrai affrontare cinquanta banditi in meno!

Controlli i danni alla tua auto ma fortunatamente sono superficiali. Ti prendi un po' di tempo e dai un'occhiata al parcheggio in cui ti trovi.

Se vuoi esplorarlo, vai al **124**.
Se invece vuoi partire subito per San Angelo, vai al **342**.

82

Osservi con molta attenzione l'orizzonte: ad un tratto vedi due uomini che stanno salendo verso Black Peak. Non riesci ad identificarli ma vedi benissimo che stanno trasportando due pesanti carabine. Raggiunta la cima si fermano alcuni secondi ad osservare l'autostrada sottostante, e poi riprendono a camminare scomparendo dopo pochi minuti oltre la cresta.

Ritorni alla tua auto e continui a guardare verso la cima, nell'attesa che il convoglio ti raggiunga. Nel profondo dell'animo ti aspetti un'imboscata da un momento all'altro, ma nonostante i tuoi timori tutto procede senza difficoltà.

Il tempo sembra passare lentamente, e dopo parecchie ore intravedi in lontananza il profilo degli edifici della città di Van Horn. La città sembra completamente deserta ma decidi che non vale la pena rischiare: devi assolutamente controllare se la città è un luogo sicuro! Fermi l'intero convoglio ad un miglio dalla città ed assieme al sergente Haskell prosegui a piedi.

Van Horn è un cumulo di macerie ed è completamente disabitata, ma mentre stai percorrendo la via principa-

le noti qualcosa di strano vicino ad un bar nel centr della cittadina. Accanto all'entrata è parcheggiata un moto sul cui serbatoio è dipinto un asso di picche, l stemma della banda dei Mavericks! Hai intenzione d ispezionare il bar e, se ci riesci, di catturare il proprie tario della moto per interrogarlo. Haskell suggerisc che uno di voi due dovrebbe entrare per la port posteriore, e l'idea ti piace.

Se vuoi entrare per la porta posteriore, vai al **131**.

Se invece vuoi entrare per la porta principale, vai al **13**.



83

Un proiettile ti perfora la gamba, ed un dolore lanci nante ti paralizza il polpaccio destro: perdi 3 punti d Resistenza.

Stringi i denti e cerchi di trascinarti fino all'altr estremità della struttura metallica, da dove parte un scala che conduce nella parte inferiore dello stadio Kate cerca di aiutarti, ma la ferita sanguina molto devi assolutamente fermarti perché ti sembra di sve nire.

Se possiedi almeno un'unità di pronto soccorso, vai al **320**.

Altrimenti vai al **135**.

84

Cerchi di normalizzare il battito cardiaco, respirando lentamente e profondamente. I passi del bandito sembrano assordanti in questa estenuante attesa: devi scegliere il momento giusto per il tuo attacco! Sollevi la carabina, e proprio quando il bandito si ferma ti alzi in piedi, punti e spari.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 7 o meno, vai al **292**.

Se invece è 8 o più, vai al **18**.



85

Solamente due edifici sono rimasti pressoché intatti in questa città completamente distrutta. Questi due scheletri di cemento ed acciaio si ergono ai bordi di una strada in periferia, il posto ideale per parcheggiare la tua auto. Li osservi bene e dopo un attento esame scopri che uno era un negozio di ferramenta, mentre l'altro era una piccola stazione di rifornimento.

Se vuoi ispezionare il negozio di ferramenta, vai al **141**.

Se invece vuoi avvicinarti alla piccola stazione di servizio, vai al **183**.

86

Abbassi la maniglia e lentamente apri la porta. Sei appena entrato nella stanza quando un enorme contenitore di vetro ti cade addosso da una mensola sopra la porta: perdi 3 punti di Resistenza.

Stringi i denti per cercare di soffocare un urlo di dolore, ma noti che il contenitore era collegato alla maniglia con uno spago: qualcuno l'aveva messo lì di proposito! Sicuramente se c'è qualcuno nascosto da queste parti avrà sentito il rumore del vetro infranto, e adesso non puoi più fare affidamento sul vantaggio di un attacco a sorpresa.

Con i nervi tesi attraversi la stanza con estrema cautela e raggiungi il bar. Ti fermi e bisbigli il nome di Haskell: a causa dell'oscurità non vorresti essere scambiato per un bandito!

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai tuoi punteggi di Intelligenza ed Agilità.

Se il totale è 13 o meno, vai al **270**.
Se invece è 14 o più, vai al **190**.

87

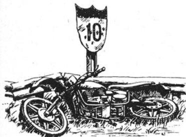
Con la forza della disperazione sbatti la testa del coyote contro il cruscotto e gli fracassi il cranio. Il morso si allenta subito e Kate riesce a staccarlo dal tuo braccio e a scaraventarlo fuori dal finestrino. Tremi dallo spavento, ma fortunatamente non hai riportato nemmeno un graffio: il pesante giubbotto di pelle ti ha protetto dalle micidiali zanne della bestia. Riprendi il controllo della tua auto e ti dirigi con sicurezza verso il ponte di Christoval.

Vai al **324**.

88

La porta non è chiusa a chiave, e con la punta dello stivale la apri: entri guardingo e lanci una veloce occhiata all'interno della piccola costruzione. Un tempo era usata come deposito dei documenti contabili del supermercato, che ora sono sparpagliati sul pavimento.

Se vuoi sfogliarli velocemente, vai al **22**.
Se invece decidi di non perdere tempo e continui le tue ricerche altrove, vai al **204**.



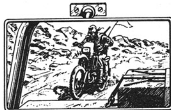
89

Per evitare di essere scoperto dalle due guardie ti infili furtivamente in una porta sulla tua sinistra, ed entri in uno spogliatoio. Hai già preso il razzo dallo zaino e ti affacci alla porta per controllare la posizione esatta delle due guardie. Allunghi il braccio, punti il micidiale razzo contro di loro e lo lanci. Ricorda di cancellarlo dal foglio "Armi" del Registro d'Azione.

All'altra estremità del corridoio il razzo scoppia con un fragore assordante, avvolgendo le due guardie in

una nuvola di fumo denso e di fiamme. Afferri un asciugamano che pende da un gancio e ti copri il viso prima di metterti a correre lungo il corridoio. Il tuo attacco li ha colti di sorpresa e riesci a raggiungere le scale senza difficoltà, dopo averli uccisi con un coltello affilato. Hai quasi raggiunto la meta quando noti che la porta della sala cronisti si sta aprendo lentamente.

Vai al **268**.



90

Impieghi tutta la notte a smontare, tagliare, ricomporre e saldare il telaio danneggiato. È un lavoro molto difficile, reso particolarmente arduo dalla stanchezza; tuttavia ti ricordi gli insegnamenti che Cutter ti ha impartito parecchi mesi fa, durante la costruzione della tua spider. Lavori senza sosta, fermandoti solo quando Kate ti annuncia l'arrivo di un gruppo di Angelinos all'orizzonte. Allora spegni la torcia e ti nascondi dietro un gruppo di rocce, da dove li osservi passare diretti verso sud. Quando il rumore inquietante delle loro moto si è allontanato riprendi il tuo difficile lavoro di riparazione.

È già l'alba quando finalmente porti a termine il lavoro, e nell'atmosfera limpida del mattino riesci a vedere la vasta pianura rocciosa che circonda la città di Eldorado. La strada sembra deserta, ma prosegui con molta cautela finché raggiungi Sonora, la prossima città che si incontra lungo la strada: gli Angelinos che ti hanno sorpassato ieri sera devono aver fatto tappa qui! Sei a meno di un miglio dalle rovine di Sonora quando all'orizzonte intravedi il raccordo dell'interstatale 10, l'autostrada che ti condurrà a Kent, punto d'incontro con il resto del convoglio assieme al quale proseguirai per El Paso.

Imbocchi l'autostrada ed inizi a percorrerla soddisfatto: il fondo stradale è migliore rispetto alle strade che hai percorso finora ed oltretutto non si vedono Angelinos all'orizzonte! Kate spera che si siano fermati a saccheggiare Sonora, e questo vorrebbe dire averli fuori dai piedi per qualche giorno. Ma la situazione non è esattamente come sperate: in lontananza intravedi qualcosa che ti fa rabbrividire.

Vai al **306**.

91 *(fig.5)*

Proprio mentre stai portando il colpo decisivo lo stadio esplode in un boato di fischi ed urla: Ricky Riot, il migliore motociclista degli Angelinos, ha appena tagliato il traguardo vincendo la gara. Mekong Mike ti maledisce per l'ultima volta cadendo pesantemente a terra, ma improvvisamente noti qualcosa che ti fa rabbrividire: Mad Dog Michigan ti sta guardando dall'altra parte del tavolo su cui è distesa la carta geografica. Sta borbottando qualcosa in una ricetrasmittente



(fig. 5) Kate colpisce violentemente Mad Dog con lo sgabello.

portatile, e subito dopo con lo sguardo fisso su di te alza la pistola e si prepara a sparare. Sta per premere il grilletto quando Kate compare come dal nulla alle sue spalle, sollevando uno sgabello con le mani tremanti, e con un colpo ben assestato lo mette fuori combattimento.

Vai al **45**.

92

Ti butti a terra e ti rifugi dietro un'auto semidistrutta; nello stesso istante un altro colpo arriva esattamente nel punto dove ti trovavi pochi secondi fa. Le urla di dolore del povero Gunter ed il secondo tentativo di ucciderti ti fanno perdere la testa: devi assolutamente pareggiare i conti con quel delinquente! Kate e gli altri sono bloccati nei loro nascondigli e non possono muoversi senza esporsi troppo ai tiri del cecchino. Tu sei l'unico che può raggiungere il drugstore senza rischiare di venire colpito.

Quando un terzo colpo finisce il povero Gunter l'ira quasi ti acceca: anche se Kate continua ad implorarti di restare al coperto, scatti in piedi e ti metti a correre verso l'edificio.

Vai al **338**.

93

I cancelli dello stadio si aprono tra grida e fischi, ed i motociclisti che stavano aspettando da ore entrano rumorosamente in fila indiana. In mezzo a tutta questa confusione ti allontani dal tuo nascondiglio ed attraversi il viale che corre attorno allo stadio. Nessuno ti nota mentre cammini con passo deciso verso il settore

orientale dell'arena, dove un'ampia sezione di muro è crollata formando un enorme cumulo di macerie. Hai i nervi tesi come corde di violino, ma non devi perderti d'animo: quindi cominci a scalare la montagna di macerie per entrare nello stadio.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Agilità.

Se il totale è 8 o meno, vai al **315**.
Se invece è 9 o più, vai al **261**.

94

Aggiri l'edificio e noti con sorpresa che non esistono né finestre né nessun altro tipo di apertura. Non hai la minima idea di cosa possa trovarsi all'interno, ma ciò ti incuriosisce molto.

Se possiedi una **sega flessibile** e vuoi tentare di tagliare il lucchetto, vai al **221**.

Se possiedi una **granata** e vuoi usarla per far saltare la porta, vai al **236**.

Se invece pensi che sia una perdita di tempo e preferisci continuare le tue ricerche altrove, vai al **188**.

95

Tu e i banditi uscite contemporaneamente nel corridoio ed imbracciate le carabine nello stesso istante. La guardia che si trova alla sinistra della scala non fa in tempo ad urlare un avvertimento al suo amico: la tua mira è infallibile! Il bandito cade pesantemente a terra privo di vita, mentre ti affretti a mettere un altro colpo in canna. Ti giri per affrontare il suo collega, e ti rendi conto che il colpo deve essere altrettanto preciso se vuoi uscire vivo da questa situazione. Sfortunatamente qualcosa non funziona: la tua reazione è stata troppo lenta, e non è il mirino quello che hai davanti agli occhi adesso... ma la canna del suo mitra!

Scegli un numero e sommalo ai tuoi punteggi di Agilità e Resistenza.

Se il totale è 19 o meno, vai al **297**.
Se invece è 20 o più, vai al **197**.

96

L'uomo ti guarda con un'espressione terrorizzata: sta per scoccare la freccia, ma si è accorto che il tuo inseguitore e gli altri banditi sono vicinissimi. Urli un avvertimento a Kate prima di buttarti a terra, e nello stesso istante una raffica ti passa sopra la testa e colpisce l'arciere sconosciuto scaraventandolo contro la palizzata.

Balzi in piedi, insieme a Kate trascini il cadavere oltre la porta e la chiudi. Gli altri membri dell'insediamento vi danno una mano, e quando si sono assicurati che il cancello è sprangato vi indicano l'entrata di una galleria e vi invitano ad entrare. Non hai nessuna intenzione di abbandonare la tua spider nelle mani degli Angelinos, però ti rendi conto che sarebbe un suicidio rimanere qui a combattere. Anche se non sei molto convinto segui gli sconosciuti lungo la galleria.

Vai all'**8**.

97

Il bandito apre il fuoco con una risata beffarda: una lunghissima raffica parte dalla sua arma micidiale e va a colpire il parabrezza della spider. Alcune schegge

ti feriscono il volto (perdi 2 punti di Resistenza) ma fortunatamente non sei ferito gravemente. Improvvisamente la sparatoria cessa: inorridito il motociclista si rende conto di avere finito le cartucce e cerca disperatamente di ricaricare l'arma, ma è troppo tardi. Il paraurti della tua auto lo scaraventa oltre il parapetto del ponte.

Il suo compagno è riuscito ad avviare la moto e si sta dirigendo verso l'altra parte del ponte. Devi assolutamente fermarlo ed impedirgli di arrivare a San Angelo per avvertire Mad Dog Michigan della tua presenza in questa zona! Attraversato il ponte lo insegui fuoristrada, risalendo un pendio abbastanza ripido che culmina in una cresta, ma quando hai raggiunto la cima ti accorgi che il tuo avversario si sta dirigendo a tutta velocità verso la superstrada 87 a meno di mezzo miglio di distanza.

Se vuoi usare un'arma per fermarlo durante l'inseguimento, vai al **327**.

Se invece cerchi di speronarlo, vai al **199**.

98

Zio Jonas ti dà il **razzo di segnalazione** che dovrai lanciare dopo lo sfondamento della barricata. Tutti sono avvertiti che devono aspettare il tuo segnale: quando lo vedranno, dovranno accendere i motori ed attraversare la barricata di Fabens nella formazione convenuta e soprattutto non dovranno fermarsi per nessun motivo prima di avere raggiunto El Paso.

Vai al **345**.

99

Osservi preoccupato i banditi che entrano in città, e speri in cuor tuo che attraversino la città di Eldorado senza fermarsi. La tua preghiera viene esaudita, e quindi decidi di rimanere a riposarti qui per qualche ora prima di riprendere il viaggio.

Al tuo risveglio, nell'atmosfera limpida del mattino, scruti la vasta pianura rocciosa che circonda la città di Eldorado. La strada sembra deserta, e potete rimettervi in viaggio. Tuttavia procedi sempre con molta attenzione finché raggiungete Sonora, la prima città che incontrate dopo Eldorado. Probabilmente gli Angelinos che ti hanno sorpassato ieri sera hanno fatto tappa qui! Sei a meno di un miglio dalle rovine di Sonora quando all'orizzonte vedi il raccordo per l'interstatale 10, l'autostrada che vi condurrà a Kent, punto d'incontro con il resto del convoglio assieme al quale proseguirai per El Paso.

Imbocchi l'autostrada ed inizi a percorrerla soddisfatto: il fondo stradale è migliore rispetto alle strade che hai percorso finora, ed oltretutto non si vedono Angelinos all'orizzonte! Kate spera che si siano fermati a saccheggiare Sonora, e questo vorrebbe dire averli fuori dai piedi per qualche giorno. Ma la situazione non è esattamente come voi sperate: in lontananza intravedi qualcosa che ti fa rabbrividire.

Vai al **306**.

100

Sterling City ha subito numerose incursioni da parte delle bande cittadine, e poco è rimasto della città che già era stata duramente provata dallo scoppio della

Bomba parecchi anni fa. I banditi hanno lasciato il loro inconfondibile segno scrivendo oscenità con vernice colorata sui muri e sui rottami delle auto.

Fermi la tua spider e con lo sguardo cerchi un segno di vita in mezzo a questo scenario di morte. Questo posto ti ricorda le zone controllate dai banditi vicino a Fort Worth, e mentre continui a scrutare l'orizzonte vieni colto da una spiacevole sensazione di inquietudine.

Se non vuoi abbandonare la strada principale e attraversi Sterling City senza fermarti, vai al **57**.

Se invece decidi di fare una deviazione per aggirare la città, vai al **285**.

101

Frughi velocemente nelle sue tasche e trovi alcuni oggetti interessanti:

- Pistola
- 8 colpi da 9 mm
- Antibiotici sufficienti per 1 unità di pronto soccorso
- Borraccia (contenente 2 razioni d'acqua)
- 1 razione di cibo
- Coltello (2)
- Occhiali a visiera

Parcheggiata accanto all'entrata del negozio trovi la moto del bandito: capita a proposito per trasportare Kate ed il cannello ossiacetilenico fino alla macchina. Così potrai iniziare subito i lavori di riparazione. Impieghi tutta la notte a smontare, tagliare, ricomporre e saldare il telaio danneggiato. È un lavoro molto difficile, reso particolarmente arduo dalla stanchezza, ma grazie agli insegnamenti che Cutter ti ha impartito parecchi mesi fa, durante la costruzione della spider, riesci a portare a termine i lavori senza difficoltà.

Lavori senza sosta fino all'alba, e nell'atmosfera limpida del mattino riesci a vedere la vasta pianura rocciosa che circonda la città di Eldorado. L'autostrada sembra deserta, ma procedi con molta cautela finché raggiungi Sonora, la prima città che incontri lungo la strada: probabilmente gli Angelinos che ti hanno sorpassato ieri sera hanno fatto tappa qui! Sei a meno di un miglio dalle rovine di Sonora quando all'orizzonte intravedi il raccordo dell'interstatale 10, l'autostrada che ti condurrà a Kent, punto d'incontro con il resto del convoglio assieme al quale proseguirai per El Paso.

Imbocchi l'autostrada ed inizi a percorrerla soddisfatto: il fondo stradale è migliore rispetto alle strade che hai percorso finora ed oltretutto non si vedono Angelinos all'orizzonte! Kate spera che si siano fermati a saccheggiare Sonora, e questo vorrebbe dire averli fuori dai piedi per qualche giorno. Ma la situazione non è esattamente come sperate: in lontananza intravedi qualcosa che ti fa rabbrividire.

Vai al **306**.

102

Appena tiri fuori la bottiglia di bourbon dallo zaino il loro sguardo tradisce un lampo di avidità incontrollata. Il più piccolo te la strappa di mano ed inizia a bere rumorosamente, e poi la passa al suo amico che a sua volta beve abbondantemente.

"Ti sei guadagnato un posto in tribuna principale, amico!" esclama infilando la bottiglia nel suo sacco a tracolla. Il suo collega lo guarda con diffidenza, e non sembra molto contento di farti entrare clandestinamente nello stadio. Riprendi a scalare l'enorme cumulo di macerie, ma questa volta ci sono i banditi che ti danno una mano: appena riesci a passare dall'altra parte tornano a pattugliare il viale sottostante, ridendo e facendo onore al tuo bourbon.

Da un'ottima posizione, sulle gradinate superiori, osservi verso il basso i preparativi che si stanno svolgendo all'interno del campo. Un tempo in questo stadio si svolgevano eventi sportivi a livello internazionale, mentre oggi viene ospitato un avvenimento sportivo di natura alquanto differente. La banda degli Angelinos ha proposto a quella dei Lions di far gareggiare i rispettivi quattro migliori uomini in una corsa motociclistica. Lo stadio ti ricorda un vecchio film ambientato nell'antica Roma che hai visto quando eri ragazzino. La gara di oggi vorrebbe essere una sfida amichevole per festeggiare l'alleanza tra le due bande, ma in realtà è in gioco l'onore delle bande stesse e sei sicuro che la competizione sarà condotta senza esclusione di colpi.

Davanti a te vedi la sala cronisti, costruita completamente in vetro. C'è qualcosa di strano che attira la tua attenzione: la porta d'accesso alla sala è presidiata da un manipolo di uomini armati fino ai denti. All'interno della sala riesci a distinguere cinque persone: quattro banditi ed una ragazza dai lunghi capelli biondi. Non riesci a vedere bene il suo volto ma un tuffo al cuore ti dice che si tratta di lei, di Kate Norton!

Vai al **346**.

103

I tuoi colpi micidiali squarciano il torace del cecchino e lo scaraventano violentemente contro la parete. L'avversario ormai è spacciato: con un rantolo strozzato si gira sulla schiena e muore tenendo ancora stretta tra le braccia la carabina. Se la vuoi tenere, scopri che contiene 8 colpi da 7,62 mm.

Ti avvicini alla finestra e urli ai tuoi amici giù in strada che la via è libera.

Vai al **239**.

104

Una pallottola perfora la portiera alla tua destra, mentre un'altra rimbalza rumorosamente contro il tuo poggiatesta protetto da piccole lastre di acciaio rinforzato. Il rumore ti coglie di sorpresa e per un attimo ti fai involontariamente prendere dal panico, ma con un enorme sforzo riesci di nuovo a concentrarti. Togli il piede dall'acceleratore e giri la chiave dell'accensione: la paura e la fretta ti fanno venir voglia di premere il pedale dell'acceleratore quasi a tavoletta, ma questo potrebbe ingolfare il motore e lasciarti nelle mani dei Mavericks che si stanno avvicinando minacciosamente da tutte le parti.

In effetti bisognava fare così: il motore si avvia senza difficoltà e dopo pochi secondi attraversi velocemente la barricata. I banditi cercano invano di fermarti con una raffica di mitra, ma ben presto raggiungi il resto del convoglio uscendo dalla portata delle loro armi.

Vai al **312**.

105

L'unica speranza è ritornare ad Eldorado e cercare un cannello ossiacetilenico ancora funzionante in una delle officine e stazioni di servizio della città. Lasciate lì la spider e cominciate la lunga passeggiata che vi condurrà in città. Avete percorso appena un miglio quando all'improvviso vedi all'orizzonte una lunga fila di fari: banditi in moto!

Somma i tuoi punteggi di Resistenza ed Intelligenza.

Se il totale è 24 o meno, vai al **262**.
Se invece è 25 o più, vai al **184**.



106

La notizia della tua fuga verso le rovine meridionali di San Angelo viene comunicata via radio a Mad Dog Michigan: dopo la morte di Mekong Mike, e a causa della situazione di emergenza, Mad Dog si è nominato capo degli Angelinos e li ha già avvertiti che tu sei l'assassino di suo fratello. L'ordine ricevuto dagli Angelinos è di circondare il settore meridionale e di uccidervi a vista.

Riesci a raggiungere il supermarket senza incontrare pattuglie nemiche, e con tuo enorme sollievo ritrovi la spider dove l'avevi parcheggiata alcune ore fa. Il motore è freddo e fai fatica ad avviarlo, ma dopo alcuni secondi di frustrante attesa ti ritrovi con un motore scattante come al solito: ti sistemi sul sedile e ti allontani velocemente da San Angelo percorrendo la superstrada 277 diretto verso sud.

È stata una giornata veramente faticosa: devi bere una razione d'acqua altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

Vai al **211**.

107

Ad una distanza così ravvicinata la raffica del mitra alza da terra il bandito e lo scaraventa contro il tavolo. Con un urlo disperato la guardia cade pesantemente sul pavimento, priva di vita. Gli altri due si allontanano impauriti, tenendo le pistole ben strette in pugno.

Vai al **335**.

108

Sterzi bruscamente ed acceleri per evitare il micidiale proiettile, che si va a conficcare nel terreno a pochi metri dal cofano della tua auto. L'esplosione è spaventosa e per alcuni secondi perdi il controllo della spider, ma la tua bravura al volante ti permette di mantenerti in strada senza difficoltà. Riflesso nello specchietto retrovisore vedi il convoglio entrare sotto il tiro dei banditi, ma fortunatamente le raffiche sono sporadiche e non ci sono vittime. Ben presto vi trovate lontani dalla zona dei combattimenti e dalla famigerata Slaughter Mountain, e vi dirigete velocemente verso la città di Sierra Blanca.

Vai al **260**.

109

Con un po' di luce è più facile procedere lungo la galleria, seguendo i grossi cavi che coprono la parete. Dopo una quindicina di minuti raggiungete uno spiazzo: dal soffitto filtra un raggio di luce che illumina una piccola scala che sale verso una misteriosa botola. Kate suggerisce di controllare dove porta la scala. Forse vale veramente la pena provare! Raggiungi la botola e la sollevi con cautela. Kate aveva ragione! Ti trovi davanti all'entrata principale del Reagan Memorial Stadium.

Aspetti che i gruppi di banditi che gironzolano davanti all'entrata si siano dispersi, poi uscite dal cunicolo e avanzando lentamente fra i cumuli di macerie vi dirigete verso il settore centro-meridionale del quartier generale di San Angelo.

Vai al **305**.

110

Esci di corsa dalla biblioteca mezzo soffocato, e subito Kate ti afferra per una manica e ti trascina ancora più lontano da questo inferno di fuoco. Alcuni secondi più tardi il tetto crolla, sollevando un'enorme nuvola di faville che rischiara il cielo notturno. Guardi la tua amica in silenzio e noti che ha il volto annerito dal fumo: solo adesso ti rendi conto del rischio che avete corso!

Ritornate verso l'auto per cercare di riposare qualche ora, mentre in lontananza l'incendio ormai si estingue lentamente. Il cielo si sta rischiarando: comincia un nuovo giorno e decidi di allontanarti da Bakersfield prima che la temperatura diventi insopportabile. In questa zona l'autostrada attraversa un territorio tutto a salite e discese, e devi mantenere una velocità costante se non vuoi sprecare benzina: il serbatoio è quasi vuoto! Più tardi il profilo di Fort Stockton si staglia all'orizzonte, e se non riuscirai a trovare benzina neanche qui le cose si metteranno davvero male.

Fortunatamente appena entrato in città trovi una stazione di rifornimento. Il luogo sembra deserto, ma c'è qualcosa che non ti convince!

Vai al **75**.

111

Sparpagliate attorno al fuoco ci sono le ossa bruciacchiate di un coyote, i resti del pasto dei due banditi. Dove erano parcheggiate le loro moto scopri una **maschera protettiva di cuoio**: se vuoi tenerla ricorda di modificare il Registro d'Azione.

Ormai non c'è più nulla di interessante da controllare: ritorni verso la tua spider e riprendi il viaggio verso San Angelo. Dopo avere percorso meno di un miglio ti immetti nel raccordo della superstrada 87 e viaggi in direzione sud, fino alla prima città che si intravede all'orizzonte: Sterling City.

Vai al **100**.

112

Abbandoni il tuo nascondiglio tenendo d'occhio i due banditi mentre aggirano l'edificio: in lontananza intravedi un deposito di pneumatici, un'ottima postazione difensiva. Riesci a nasconderti là prima che i Lions

si fermino. Per un attimo non sei in grado di vedere dove si sono cacciati, ma dopo alcuni istanti ricompaiono all'improvviso: si dirigono correndo verso il tuo nuovo nascondiglio con le armi spianate, pronti a sparare.

Se usi una pistola, vai al **27**.
Se usi un mitra, vai al **142**.
Se usi un fucile pesante, vai al **319**.
Se invece usi una carabina, vai al **10**.



113

Non ottieni nessuna risposta. Stai per urlare di nuovo quando una raffica di mitra rompe improvvisamente il silenzio, e sulla porta della cucina compaiono sei grossi fori.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero scelto è 0-1, vai al **322**.
Se è 2-5, vai al **256**.
Se invece è 6-9, vai al **23**.

114

Avvii il motore e ti dirigi verso Fabens. Una decina di minuti più tardi intravedi la città all'orizzonte, e prima di avvicinarti alla città nascondi la spider in mezzo alla fitta vegetazione.

Davanti all'imboccatura dell'autostrada è stata innalzata una massiccia barricata formata da rottami di auto riempiti di terra e blocchi di cemento: è praticamente impossibile che il convoglio riesca a sfondare un simile ostacolo! Lungo le mura della città i Mexicanos hanno scavato numerose fosse per bloccare i veicoli che tentano di aggirare la barricata. È un'impresa impossibile, pensi sconsolato, ma se vuoi arrivare a El Paso devi trovare una soluzione!

Ma è Haskell, dopo aver esaminato a lungo la barricata, che elabora un buon piano; forse riuscirete ad aprire un varco abbastanza ampio da permettere al convoglio di attraversare la barricata senza correre grossi rischi. Ritorni a Fort Hancock e riporti la notizia al gruppo: viene subito trasmesso un messaggio radio a El Paso con il quale chiedete che si preparino al vostro arrivo.

Se possiedi un **razzo di segnalazione**, vai al **294**.
Altrimenti vai al **98**.

115

Trattieni il respiro e cerchi di non muoverti, mentre il bandito rovista rumorosamente in una scatola degli attrezzi vicinissima al tuo nascondiglio. Sfortunatamente il posto è molto polveroso e uno starnuto tradisce la tua presenza all'interno del camion. Improvvisamente un bidone viene scostato ed un paio di mani nodose ti afferrano per il giubbotto e ti alzano da terra.

"Cosa stai combinando lì dietro?" ringhia un energumeno appartenente alla banda dei Lions. Il suo alito è la cosa più rivoltante che tu abbia mai sentito! "Stavi sabotando la moto, vero?" urla inferocito.

"Io? Io non sono un sabotatore!" rispondi allungando la mano verso la prima arma da corpo a corpo che riesci ad afferrare. Devi assolutamente guadagnare tempo! "Sono degli Angelinos e voglio vedere la gara. Dovrei pattugliare la zona meridionale ma lì non succede mai nulla! Fammi entrare, amico!"

Stringi la mano attorno all'impugnatura dell'arma, ma dietro al bandito vedi qualcosa che ti convince a non attaccarlo: c'è una folla straripante che sta premendo all'entrata dello stadio, e ti rendi conto che sarebbe un grosso errore attirare l'attenzione proprio adesso. Decidi di offrirgli qualcosa in cambio del favore.

Se possiedi una **bottiglia di bourbon**, vai al **161**.
Altrimenti vai al **207**.

116

Ti appiattisci contro le fredde stalagmiti e togli la sicura. I passi del bandito si avvicinano minacciosi, ed aspetti pazientemente il momento adatto per passare all'attacco. Quando finalmente si ferma ti alzi di scatto ed inizi a sparare.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 3 o meno, vai al **292**.
Se invece è 4 o più, vai al **18**.

117

Hai appena cominciato a correre quando il silenzio viene rotto da una raffica di mitra: i proiettili colpiscono le macerie a pochi passi da dove ti trovi e Kate rallenta per permetterti di raggiungerla. Non dovete perdere secondi preziosi! Le urli di continuare a correre, ma improvvisamente una violenta fitta ti attanaglia una gamba. Un crampo ti ha paralizzato la coscia: fai ancora alcuni passi barcollando ma poi cadi esausto a terra. Cerchi disperatamente di rialzarti per raggiungere la tua amica ma senti qualcosa di affilato lacerarti il fianco. Le immagini iniziano ad offuscarsi e lentamente un piacevole torpore si impadronisce delle tue membra: l'ultima cosa che riesci a vedere è l'ombra di Kate entrare nell'edificio.

La tua pericolosa missione e la tua giovane vita terminano tragicamente qui, a San Angelo.

118

Gli pneumatici ed i freni stridono con un rumore assordante mentre cerchi disperatamente di fermarti: il furgone ti sfreccia davanti sfiorando la spider e dopo una corsa folle si catapulta sulla strada costellata di rottami. La tua abilità e la tua prontezza di riflessi ti hanno salvato da una morte sicura, ma all'orizzonte intravedi il convoglio che si allontana a velocità sostenuta. Devi raggiungerlo subito! Premi l'acceleratore ma la spider non si muove: il motore è fermo! Devi rimetterlo in moto prima che i Mavericks sopravvissuti ti raggiungano per ucciderti.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai tuoi punteggi di Guida ed Intelligenza.

Se il totale è 13 o meno, vai al **43**.
Se invece è 14 o più, vai al **104**.

119

Prima che il malvivente riesca ad impugnare l'arma lo colpisci con un formidabile pugno che lo fa stramazzare al suolo. Kate sbatte violentemente contro la porta: ti avvicini per aiutarla a rialzarsi ma il bandito ti colpisce al ginocchio con un potente calcio. Perdi 1 punto di Resistenza. Cerchi di rialzarti in piedi ma il bandito ti salta addosso nel tentativo di strangolarti con le sue mani nodose.

Hang Ten
Combattività 16 Resistenza 25

Il suo attacco ti ha colto di sorpresa e non riesci ad afferrare un'arma fino al terzo scontro.

Se vinci il combattimento, vai al **76**.



120

"Questo dovrebbe sistemare la questione" esclama Haskell mentre afferra il missile e si prepara a lanciarlo.

"Stai lontano!" urla pochi istanti prima di premere il grilletto.

Vai al **350**.

121

Abbassi velocemente l'arma e ti metti a correre nel corridoio: vicino alla sirena trovi il mitra della guardia (se vuoi tenerlo scopri che il suo caricatore contiene ancora 24 colpi da 9 mm).

Prendi la sirena e la spegni mentre ti dirigi verso le scale. Non hai un minuto da perdere perché devi assolutamente sfruttare l'effetto sorpresa! Sali le scale correndo, ma vedi che la porta della sala cronisti si sta aprendo lentamente.

Vai al **268**.



122

Il proiettile sparato da Kate colpisce il bandito in pieno petto e lo sbalza dal sellino. Non hai un attimo da perdere! Riesci ad ultimare il lavoro in poco tempo, sfruttando il panico suscitato nei banditi dalla morte del loro capo. Risali l'argine e ti allontani a tutta velocità dirigendoti verso la superstrada: riflessi nello specchietto retrovisore vedi gli esploratori nemici recuperare il corpo del loro capo dal South Concho River.

Vai al **249**.



(fig. 6) Il furgone è pieno di dollari!

123 *(fig. 6)*

È molto difficile tagliare il lucchetto rinforzato, ma dopo alcuni tentativi il metallo cede e riesci ad entrare nello strano edificio. All'interno scopri un furgone blindato, uno dei tanti che un tempo veniva usato dalle banche per il trasporto dei valori nel Texas. Questo sicuramente è stato rapinato pochi giorni prima del Disastro, ed è stato portato qui dai rapinatori che dovevano dividersi il bottino. I malviventi non hanno mai potuto farlo: il furgoncino contiene ancora oltre trenta milioni di dollari in contanti, una somma che oggi è assolutamente senza valore.

Il serbatoio è mezzo pieno, ma sfortunatamente si tratta di gasolio per motore diesel, un carburante inutilizzabile per la tua spider. Imprechi contro la sfortuna ed inizi ad esplorare l'interno del veicolo e tutto l'edificio, alla ricerca di qualche oggetto interessante.

Cassetta degli attrezzi
Pompa
3 razioni di acqua distillata
Olio lubrificante
Chiave inglese

Sta calando la notte e non vedi l'ora di ritornare alla spider prima che sia completamente buio. Ormai non c'è più nulla di interessante da scoprire in questo posto, e decidi di tornare indietro.

Vai al **216**.

124

Sicuramente non ci saranno molti oggetti utili nelle macchine semidistrutte sparse qua e là nel parcheggio,

però dopo una ricerca scrupolosa riesci a trovarne alcuni che potranno esserti utili in un prossimo futuro.

Cassetta degli attrezzi
Torcia solare
Olio lubrificante

Se vuoi tenere qualche oggetto nello zaino ricorda di modificare il tuo Registro d'Azione.

Non c'è più nulla di interessante da scoprire in questo posto, e quindi decidi di ritornare verso la spider per riprendere il viaggio verso San Angelo.

Vai al **342**.

125

Cerchi inutilmente un sentiero, o qualcosa di simile che ti permetta di salire più agevolmente il pendio. Così stai solamente perdendo del tempo prezioso! Dopo un po' lasci perdere e ritorni sconsolato verso la spider.

Vai al **210**.

126

La tua vittima probabilmente apparteneva alla banda degli Angelinos, a giudicare dallo stemma dipinto sulla schiena del suo giubbotto di pelle. Al suo fianco trovi le sue armi ed il suo equipaggiamento: un mitra (caricato con 18 colpi da 9 mm) ed uno zaino contenente:

Sega flessibile
Granata
Borraccia (contenente 3 razioni d'acqua)
Coperta piccola
Bende, sulfamidici e antisettici sufficienti per tre unità di pronto soccorso
Coltello (2)

Dopo avere frugato nello zaino ispezioni la cucina, e trovi parecchi oggetti interessanti:

Coltello da macellaio (3)
Coltello seghettato (2)
5 razioni di cibo in scatola

Ricorda che se vuoi tenere qualche oggetto devi modificare il tuo Registro d'Azione.

Prima di allontanarti dalla cucina nascondi il cadavere del bandito in un frigorifero vuoto. Esci dall'uscita di emergenza e sali velocemente una rampa di scale che porta in un vicolo maleodorante sul retro dell'edificio.

Vai al **269**.

127

I primi due banditi che entrano nell'officina cadono sotto i tuoi colpi. Gli altri riescono a nascondersi dietro la porta, mentre il loro capo vi offre la possibilità di arrendervi: lo mandate al diavolo!

Alcuni secondi più tardi una pioggia di granate piomba nel locale. La violenta esplosione vi ferisce mortalmente, e quando finalmente gli Angelinos si arrischiano ad entrare nell'officina distrutta, trovano solamente due giovani avvinti nell'ultimo abbraccio.

La vostra pericolosa missione termina tragicamente qui, ad Eldorado.

128

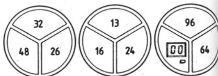
Appena i banditi sono scomparsi esci dal nascondiglio e ti metti a correre verso la loro jeep, mentre Kate l'aggira e sale dall'altra parte. Cerchi disperatamente di metterla in moto ma è inutile: si sono portati via la chiave!

Somma i tuoi punteggi di Orientamento ed Intelligenza.

Se il totale è 8 o meno, vai al **253**.
Se invece è 9 o più, vai al **70**.

129

Esamini attentamente i tre quadranti accanto alla valvola di sicurezza: sono tutti divisi in tre settori, ed in ogni settore c'è un numero a due cifre. Il numero di un settore nel terzo quadrante può essere modificato grazie ad un pulsante: per aprire la valvola devi riuscire a scoprire il numero segreto!



Studia la sequenza dei numeri con attenzione e quando pensi di avere scoperto il numero mancante, vai al paragrafo corrispondente.

Se invece non sei riuscito a scoprirlo, vai al **226**.

130

Anche se ti sei coperto il volto con la maglietta per filtrare la polvere, il caldo e l'odore nauseabondo di chiuso ti danno un senso di soffocamento: perdi 2 punti di Resistenza. Tuttavia continui la tua ricerca con determinazione e dopo mezz'ora di estenuante lavoro hai trovato:

Cassetta degli attrezzi
Sirena
6 colpi da 7,62 mm
Coltello da caccia (2)
Sega
4 colpi calibro 12
Tubo di plastica
Lima

Se vuoi tenere qualche oggetto ricorda di modificare il tuo Registro d'Azione.

Vai al **59**.



131

Percorri un vicolo che costeggia il bar e ti avvicini alla porta posteriore. Da una fessura della finestra riesci a vedere l'interno della cucina: l'interno è completamente deserto, e a giudicare dagli avanzi di cibo sparso sui tavoli e dai cumuli di rifiuti sul pavimento

un numeroso gruppo di banditi deve avere bivaccato qui non molto tempo fa.

Appoggi la mano sulla maniglia e scopri che la porta è aperta.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Intelligenza.

Se il totale è 8 o meno, vai all'**86**.
Se invece è 9 o più, vai al **2**.



132

"Eldorado, la mitica terra della ricchezza!" esclami con tono beffardo, mentre guardi i cumuli di macerie sparsi qua e là per la città texana completamente distrutta. "Credo che non avremo molta fortuna in questo posto!"

"Hai proprio ragione" ribatte Kate, "però magari riusciamo a trovare un angolo dove riposare per qualche ora!"

Gli avvenimenti di oggi ti hanno spossato, ed ora che ti si offre la possibilità di rilassarti senti tutto il peso delle tue fatiche! L'idea di riposarti è veramente allettante, ma non devi dimenticare che sei inseguito dagli Angelinos!

Se vuoi fermarti a Eldorado per riposarti, vai al 6.
Se invece decidi di non badare alla stanchezza e di proseguire il tuo viaggio, vai al **180**.

133

Con un rumoroso scoppiettio la tua spider si ferma in mezzo alla strada. Cerchi disperatamente di rimetterla in moto ma non riesci a procedere per più di qualche metro. Qualcosa si è rotto, ma non riesci a capire cosa! Improvvisamente ti ricordi che a Big Spring Cutter ha modificato un dispositivo trovato su una Mercedes Malibu Coupé, e lo ha adattato al tuo cruscotto. Grazie a questo complicato marchingegno puoi fare una veloce verifica automatica della tua auto. Digiti il codice d'accesso e dopo alcuni secondi sul display compare la causa del guasto: il filtro del carburante!

Impieghi un'ora a smontare, pulire e rimontare il filtro, ed è un lavoro estenuante: devi bere 2 razioni d'acqua altrimenti perdi 6 punti di Resistenza a causa dell'eccessiva sudorazione.

Giri la chiave d'accensione e con tua enorme sorpresa il motore si avvia facilmente: soddisfatto ti rimetti in marcia, ma dopo alcuni minuti all'orizzonte vedi qualcosa che ti fa rallentare. Davanti a te c'è un lungo ponte metallico che attraversa il North Concho River. Il ponte è in ottimo stato e non dovrebbero esserci problemi per attraversarlo, ma ti preoccupa una misteriosa colonna di fumo che si alza in prossimità della corsia di accesso.

Se possiedi un **binocolo**, vai al **296**.
Altrimenti vai al **224**.

134

Con Haskell seduto al tuo fianco ti allontani da Sierra Blanca sull'autostrada 10 diretto verso ovest, e dopo alcune miglia noti una strana vegetazione ai bordi

della strada: alberi altissimi con strane foglie rigide e pungenti e fiori carnosi bianchi a forma di campanella.

"È una foresta di yucche" spiega Haskell divertito dalla tua aria sbalordita.

"Mi stupisce che queste piante siano sopravvissute, quando qualsiasi altra forma di vita è stata distrutta!" ribatti. "Devono essere particolarmente resistenti se si sono adattate così in fretta ad un nuovo ambiente!"

"Questo è il loro segreto, Mark. Tutti noi dobbiamo adattarci se vogliamo sopravvivere!"

Continui a viaggiare ad una velocità costante finché all'orizzonte appaiono le rovine di Fort Hancock. Anche questa città, come Sierra Blanca, è completamente deserta: sicuramente è stata saccheggiata dai Mexicanos poco tempo fa. Haskell comunica via radio al convoglio che la città non è pericolosa e che è possibile attraversarla. Aspettate che gli altri vi raggiungano, e poi proseguite per Fabens per controllare la barricata.

Vi siete allontanati per circa tre miglia da Fort Hancock quando in lontananza intravedi un veicolo venirti incontro. Non vuoi correre il rischio di affrontare direttamente lo sconosciuto, quindi decidi di allontanarti e di nasconderti in mezzo alla foresta. Il veicolo si sta avvicinando velocemente e noti che si tratta di un camion militare che trasporta un carico di munizioni ed un gruppo di banditi Mexicanos. Scambi uno sguardo d'intesa con Haskell: se il camion arriva a Fort Hancock potete dire addio alle vostre speranze di raggiungere El Paso.

Vai al **162**.

135

Kate ti fascia la ferita con alcune strisce di stoffa strappate dal bordo della tua maglietta, in modo da fermare l'emorragia e permettervi di continuare la fuga. L'ampio corridoio è momentaneamente deserto, ma il rumore di passi concitati aumenta di secondo in secondo, e presto questo posto brulicherà di banditi. Kate suggerisce di nascondersi dietro una porta di servizio quasi invisibile sotto lo strato di incrostazioni della parete.

Vai al **201**.

136

Ti lanci contro il tuo avversario e cerchi di afferrarlo per il busto, nel disperato tentativo di bloccarlo prima che riesca a caricare l'arma e a premere il grilletto. Il tuo attacco lo coglie di sorpresa e riesci ad assestargli un paio di pugni allo stomaco e alla mascella. Cade pesantemente al suolo, tramortito, ma dopo alcuni attimi di stordimento riesce a rialzarsi. Sfodera un coltello nascosto in uno stivale e si lancia all'attacco.

Rockblitz

Combattività 15 Resistenza 24

Il tuo precedente attacco lo ha notevolemente indebolito: aumenta di 2 punti la tua Combattività per l'intera durata del combattimento.

Se vinci, vai al **248**.

137

Setacci i negozi in rovina che si trovano nella zona centrale della città: individui un enorme supermercato

che espone numerosi manifesti che pubblicizzano merci di prima qualità, ma appena entri ti rendi conto che è stato saccheggiato parecchi mesi fa. Nella parte posteriore, all'interno di una zona recintata, intravedi un magazzino. La porta è chiusa: a quanto pare nessuno ha mai tentato di aprirla!

Se vuoi tentare di entrare, vai all'**88**.
Se invece decidi di proseguire le tue ricerche altrove, vai al **204**.

138

Cerchi di concentrarti e di non sentire il sibilo assordante dei proiettili: ti acquatti e cerchi la posizione adatta per mirare con la maggior precisione possibile. Il bandito è fuori di sé, ma è sufficiente un solo colpo ben centrato per porre fine alle sue urla disumane.

Prima di seppellire i due, frughi nelle loro tasche ed esamini le moto. E infatti trovi qualche oggetto utile per il tuo viaggio!

Pistola (con 3 colpi da 9 mm)
Pugnale (2)
Borraccia (contenente 3 razioni d'acqua)
Maschera protettiva di cuoio
Corda
Mitra (con 18 colpi da 9 mm)
Accendino
Granata
Analgesici sufficienti per 1 unità di pronto soccorso

Cancelli qualsiasi traccia dei banditi e delle loro moto, dopo aver ultimato il macabro funerale. Ritorni verso la tua spider e riprendi il viaggio verso San Angelo.

Dopo avere percorso meno di un miglio ti immetti sulla superstrada 87 e viaggi in direzione sud, fino alla prima città che si intravede all'orizzonte: Sterling City.

Vai al **100**.



139

Stai passando attraverso la soglia quando uno scaffale in fiamme ti cade addosso facendoti ruzzolare rovinosamente sul pavimento. Ti rialzi subito e continui a correre, ma a causa della caduta ti sei ustionato una mano (perdi 3 punti di Resistenza) e hai perso un oggetto contenuto nello zaino (cancella un oggetto a tua scelta).

Vai al **110**.

140

Il coyote è inferocito dal dolore e dalla paura: anche se Kate la sta picchiando violentemente con il calcio della pistola la famelica bestia non ti molla il braccio. La tua compagna tenta un'altra strategia: cerca di tirarlo per la coda, ma l'unico risultato che ottiene è quello di staccare la tua mano dal volante facendoti perdere il controllo della spider. Il veicolo sbanda paurosamente, finché riesci a fermarti con un terribile scossone che fa sbattere il coyote contro il cruscotto. Anche se l'urto è stato violentissimo la bestia è ancora

attaccata al braccio: l'unico modo per liberarsi è ucciderlo in un combattimento all'ultimo sangue.

Coyote

Combattività 7 Resistenza 19

Se vinci il combattimento in 4 scontri o meno, vai al **284**.

Se invece vinci il combattimento in 5 scontri o più, vai al **313**.



141

Entri attraverso una finestra sulla facciata. Procedi con estrema cautela nell'interno completamente buio, ma senti qualcosa che scricchiola sotto i tuoi stivali: il locale è in una confusione indicibile e cominci ad avere qualche problema di respirazione, perché l'aria è satura della polvere che alzi camminando.

Se vuoi continuare le tue ricerche all'interno del negozio, vai al **130**.

Se invece vuoi raggiungere la spider ed allontanarti dalla città, vai al **59**.

142

Carichi l'arma e la punti contro il primo bandito, che sta correndo a zig zag tra i massi sparsi ai bordi dell'area di servizio. Ha percorso pochi metri quando premi il grilletto: la raffica lo colpisce in pieno scaraventandolo a terra. Il suo compagno esita per qualche istante, poi abbandona il suo riparo e corre verso di te urlando selvaggiamente, pronto a far fuoco con il suo micidiale mitra.

Se possiedi munizioni sufficienti e vuoi sparare ancora, vai al **176**.

Se invece non possiedi munizioni per sparare una seconda volta oppure decidi di non sparare, vai al **212**.

143

Ti lanci verso le scale, soffermandoti alcuni istanti per controllare che le due guardie siano morte. Sul torace insanguinato di un bandito c'è un mitra in ottimo stato (se vuoi tenerlo scopri che è caricato con 24 colpi da 9 mm) mentre attaccata alla cintura dell'altro intravedi una **granata**.

Non hai un secondo da perdere, devi assolutamente sfruttare l'effetto sorpresa! Sali le scale correndo, ma vedi che la porta della sala cronisti inizia ad aprirsi lentamente.

Vai al **268**.

144

Kate riesce a bloccare i banditi per il tempo che ti serve per portare a termine la riparazione. Ma sfortunatamente ha terminato i proiettili!

Se possiedi almeno 6 colpi da 9 mm e vuoi darli a Kate perché ricarichi la sua pistola, vai al **78**.

Se possiedi meno di 6 colpi da 9 mm e vuoi darli a Kate per la sua pistola, vai al **229**.

Se non possiedi nessun colpo da 9 mm oppure non vuoi darli alla tua amica, vai al **301**.

145

Lo sconosciuto è evidentemente terrorizzato: abbassa l'arco e manda la freccia a piantarsi nel terreno a pochi centimetri dai tuoi piedi. È un semplice avvertimento!

Ma il bandito ormai ti sta raggiungendo, ed è seguito dagli altri esploratori Angelinos, quelli che hai incontrato sul ponte. Cerchi di urlare un avvertimento a Kate, ma il fragore di una raffica di mitra copre la tua voce: i proiettili ti passano sibilando sopra la testa e colpiscono l'arciere in pieno petto, uccidendolo all'istante.

Balzi in piedi ed assieme a Kate trascini il cadavere dietro la palizzata, chiudendo subito l'apertura. Gli altri membri dell'insediamento vi aiutano, e quando si sono assicurati che l'apertura è sprangata vi indicano una galleria e vi invitano ad entrare. Non hai nessuna intenzione di abbandonare la tua spider nelle mani degli Angelinos, ma ti rendi conto che sarebbe un suicidio rimanere qui a combattere. Anche se non sei molto convinto segui gli sconosciuti nella galleria sotterranea.

Vai all'**8**.

146

Il bandito ti lancia una maledizione prima di stramazzare sul cadavere del suo amico. Il combattimento è stato molto impegnativo e devi assolutamente bere una razione d'acqua, altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

Dopo esserti riposato decidi di seppellire i cadaveri dei due banditi, ma prima ti converrebbe frugare nelle loro tasche ed esaminare le loro moto.

Mitra (caricato con 12 colpi da 9 mm)
Accendino
Granata
Analgesici sufficienti per 1 unità di pronto soccorso
Pistola (caricata con 4 colpi da 9 mm)
Pugnale (2)
Maschera di cuoio
Corda

Non rimane nessuna traccia dei banditi e delle loro moto, dopo che hai ultimato il macabro funerale. Ritorni verso la tua spider e riprendi il viaggio verso San Angelo. Dopo avere percorso meno di un miglio ti immetti sulla superstrada 87 e viaggi in direzione sud, fino alla prima città che si intravede all'orizzonte: Sterling City.

Vai al **100**.

147

Ti allontani dal bar e ritorni al convoglio per raccontare cosa ti è successo. Molto probabilmente sarete attaccati dai Mavericks nel tratto di strada tra qui e Sierra Blanca, e molto probabilmente questo avverrà nella stretta gola che separa la Slaughter Mountain dal Devil Ridge. Insieme consultate la carta geografica ed il sergente Haskell propone una deviazione verso la

città di Cornudas, costeggiando la zona dei Laghi Salati, per raggiungere El Paso percorrendo la superstrada 62. La decisione è molto importante, ma siete tutti d'accordo perché questa sembra l'unica soluzione per arrivare a destinazione senza correre grossi rischi.

Lentamente conduci il convoglio nella nuova direzione, ma dopo alcune miglia intravedi all'orizzonte qualcosa che impone un nuovo cambiamento di tattica!

Vai al **274**.



148

Kate si dirige verso l'uscita secondaria, evitando agilmente i cumuli di macerie, ma improvvisamente sbatte contro un bandito che stava entrando di corsa nell'edificio. La forza dello scontro li scaraventa entrambi a terra intontiti, ma il bandito reagisce più velocemente della tua amica: l'afferra per la gola e cerca di estrarre una pistola dal fodero che ha alla cintura.

Se possiedi un'arma da fuoco e vuoi usarla, vai al **245**.

Se non ne possiedi, non vuoi usarla oppure non hai proiettili sufficienti, vai al **119**.

149

Avvicini la spider al furgoncino, ma tieni il motore acceso: non si può mai sapere! Potresti aver bisogno di fuggire velocemente se le cose si mettono male. Dopo avere controllato che non si tratti di una trappola esplosiva alzi lentamente il cofano ed esamini il motore. Scopri un'enorme macchia scura sul terreno: la coppa dell'olio è irrimediabilmente danneggiata!

All'interno del furgoncino trovi una **radio C.B.** ancora in ottimo stato e funzionante. Non c'è più nulla di interessante in questo posto e decidi di continuare il tuo viaggio verso San Angelo.

Vai al **303**.

150 *(fig. 7)*

Decidi di trascorrere la notte nella sala principale della biblioteca. Liberi la zona centrale della sala ed accendi un piccolo falò usando i meno interessanti tra le migliaia di libri che giacciono sugli scaffali. È ora di cena ed avete fame: aiuti Kate a preparare da mangiare, mentre fuori imperversa una violenta tempesta.

"Non mi piace per niente!" mormori mentre guardi preoccupato fuori dalla finestra.

"Non tutto il male viene per nuocere!" replica Kate. "Così non dovremo preoccuparci che Mad Dog ed i suoi uomini ci piombino addosso!"

Il cibo ed il vino sono deliziosi (recupera 3 punti di Resistenza), ed una piacevole sonnolenza vi pervade lentamente le membra: vi addormentate tranquillamente accanto al fuoco.



(fig. 7) State per raggiungere l'uscita quando uno scaffale in fiamme vi precipita addosso.

Improvvisamente venite svegliati da un crepitio assordante e da un acre odore di fumo. Non riuscite a rendervi conto di cosa sta succendendo, ma appena ti guardi attorno vedi che siete completamente circondati da un terrificante muro di fiamme. Un fulmine ha colpito il tetto della biblioteca, ed i vecchi volumi hanno preso subito fuoco: state rischiando di finire bruciati vivi!

Svegli Kate e cercate di raggiungere l'uscita. Vi trovate a pochi metri dalla porta quando uno scaffale in fiamme precipita ostruendo il passaggio.

Se possiedi un **estintore**, vai al **47**.
Altrimenti vai al **316**.

151

La martellante raffica di mitra ed il volto inferocito del bandito sono le ultime cose che ricordi: una decina di proiettili ti squarciano il petto uccidendoti all'istante.

La tua giovane vita e la tua pericolosa missione terminano tragicamente qui.

152

Un violento colpo assestato con la tua nuova arma tramortisce il bandito, che cade pesantemente al suolo. Chiami Kate e la inviti a seguirti: lei esce furtivamente dal suo nascondiglio, ma prima di risalire in superficie si china per raccogliere il mitra del bandito.

Vai al **168**.

153

Percorri le strade di Broome, tra edifici e case in completa rovina, con i nervi a fior di pelle: da un momento all'altro ti aspetti di incontrare una pattuglia di banditi o di cadere in un'imboscata. Invece attraversi tutta la città senza incidenti e prendi la strada per San Angelo, in direzione sud-est. Hai molta fame e devi mangiare una razione di cibo altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

Arrivi a San Angelo poco prima del tramonto, mentre una luce soffusa illumina ancora i pochi edifici rimasti intatti nella zona centrale della città. Un tempo questo era il cuore commerciale di San Angelo, l'orgoglio dell'intera città, mentre ora di tutta l'antica opulenza non rimane altro che qualche rudere ed enormi cumuli di polvere e detriti. Questa è la città che ospitava oltre un milione di persone!

Ti stai avvicinando al centro quando noti un massiccio muro di fortificazione attorno ad alcuni edifici: l'accesso alla città è controllato da un posto di blocco! Sarebbe assurdo proseguire, e perciò decidi di deviare facendo il giro della città, alla ricerca di un'altra via d'accesso nella zona meridionale.

Viaggi ancora per un paio d'ore e quando arrivi è notte inoltrata. La tua idea è stata formidabile! Questa zona della città è praticamente disabitata e riesci ad entrare senza essere visto.

Con l'aiuto delle tenebre riesci ad arrivare senza difficoltà ad un miglio dal centro, dove noti i primi segni della presenza dei banditi. Il pericoloso compito di salvare Kate sarà coronato dal successo solo se la tua spider non cadrà in mano nemica: decidi di entrare in città a piedi. Devi assolutamente cercare un nascondiglio sicuro per l'unico veicolo di cui disponi, quello che ti garantisce la salvezza!

Il parcheggio sotterraneo di un supermarket Sears è proprio il posto che cercavi: sistemi la spider in un angolo e dato che il viaggio è stato estenuante decidi di riposare qualche ora prima di iniziare la parte più impegnativa della missione.

Vai al **29**.

154

Per alcuni secondi vieni accecato da una pioggia di sassi ed acqua, causata dalla violenta esplosione, ma ben presto in lontananza riesci ad intravedere l'altra sponda. Le granate continuano a scoppiare molto vicine alla tua spider, ed improvvisamente senti che stai sbandando verso sinistra.

"Abbiamo bucato!" urli mentre tenti disperatamente di raggiungere la riva. Tuttavia riesci ad attraversare il fiume senza altri incidenti, e dopo avere fermato la spider ti nascondi assieme a Kate dietro al cofano del motore. Fortunatamente i banditi hanno finito le granate, però sono armati di temibili mitra: aggiustano la mira e attaccano a sparare!

Kate estrae la pistola e si prepara a coprirti: devi assolutamente controllare l'entità del danno e provvedere alla riparazione. Lo pneumatico anteriore sinistro è completamente distrutto, e devi sostituirlo con quello di scorta che tieni nel cofano. E per fare tutto questo devi esporti al fuoco!

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai tuoi punteggi di Agilità e Resistenza.

Se il risultato è 28 o meno, vai al **144**.
Se invece è 29 o più, vai al **194**.

155

Kate ti annuncia terrorizzata che non riesce a trovare nessuna medicina adatta nella cassetta del pronto soccorso. Cerca di medicare meglio che può la ferita e ti adagia sul pavimento in una posizione comoda: una violenta crisi di convulsioni ti sconvolge tutto il corpo, mentre il tuo sistema immunitario cerca di neutralizzare il veleno. Perdi 8 punti di Resistenza.

Se sei ancora vivo dopo questa crisi sconvolgente, vai al **291**.

156

Reagisci istintivamente, e grazie alla tua velocità e precisione riesci a salvarti la vita. Freni in pochi metri in modo da evitare l'enorme furgone, ma prima che il motore si ingolfi o che i Mavericks si avvicinino troppo acceleri a tavoletta con l'intenzione di raggiungere subito il resto del convoglio. I banditi cercano di fermarti sparando all'impazzata, ma fortunatamente nessun proiettile colpisce il bersaglio e in pochi minuti raggiungi la corriera mettendoti in salvo.

Vai al **312**.

157

Haskell uccide tre banditi mentre il quarto riesce a scappare tra la fitta vegetazione. "Lascialo andare, Mark!" esclama afferrandoti per un braccio. "Non andrà lontano da solo! Guardiamo invece cosa aveva-no a bordo".

Scoprite un piccolo arsenale: mortai, armi anticarro, mitra pesanti e molte altre armi di ogni genere. Sfortunatamente non trovate le rispettive munizioni! Stai per far esplodere il camion per evitare che il carico cada nelle mani di altri banditi quando un oggetto che vi era sfuggito attira la tua attenzione.

In un contenitore sigillato scopri un **missile terra-aria** portatile, un'arma otto volte più potente di un semplice bazooka. Se vuoi tenere questa potente arma devi ridurre di 2 punti la tua Agilità a causa del suo peso e delle dimensioni ingombranti.

Dopo avere dato fuoco al camion ti incammini verso la spider ma stai per aprire la portiera quando un braccio sbuca dal nulla e ti trascina in mezzo alla vegetazione.

Guerrero
Combattività 15 Resistenza 25

Il suo attacco ti ha colto di sorpresa, e perciò non perde punti di Resistenza nei primi due scontri.

Se vinci il combattimento, vai al **63**.

158

Afferri la prima arma che ti capita sottomano proprio nel momento in cui la porta si spalanca: il bandito rimane interdetto quando si accorge della tua presenza, ma non gli dai il tempo di reagire! Il tuo attacco lo ha colto di sorpresa, e con un colpo violento riesci a disarmarlo e a ferirgli la fronte. La forza dell'urto lo



(fig. 8) Il bandito ti tira contro il coltello da macellaio.

fa indietreggiare, ma devi ridurlo al silenzio prima che riesca a dare l'allarme.

Armalite
Combattività 11 Resistenza 16

L'impeto e la velocità del tuo attacco ti hanno fatto prendere il sopravvento sul bandito: non perdi nessun punto di Resistenza nei primi due scontri.

Se vinci il combattimento in quattro scontri o meno, vai al **237**.
Se invece vinci il combattimento in cinque scontri o più, vai al **336**.

159 *(fig. 8)*

Spingi lentamente la porta ed entri nella cucina avvolta nell'oscurità, ma percepisci un movimento sospetto dietro la schiena. Ti giri di scatto e vedi un bandito, inginocchiato davanti ad un armadio metallico, che tenta di aprirlo con la lama di un coltello da macellaio. Ti fissa con aria meravigliata, ma prima che tu riesca ad afferrare un'arma per spararargli si gira di scatto e lancia il coltello.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Agilità.

Se il totale è 7 o meno, vai al **186**.
Se invece è 8 o più, vai al **282**.

160

"Sono loro!" urla Knott dopo aver avvistato i veicoli del convoglio che avanzano lentamente sull'autostrada diretti verso Kent. Guidato dal carro attrezzi di Pete Tyler il convoglio entra in città suonando i clacson,

mentre tutti urlano di gioia: ce l'avete fatta! L'incontro è reso particolarmente felice anche dalla presenza della giovane Kate, che è riuscita a sfuggire a Mad Dog e i suoi uomini.

Dopo aver esurito i saluti e i festeggiamenti, ti riunisci assieme agli altri per discutere questioni più importanti. Rickenbacker è riuscito a seguire i movimenti di Amex Gold e dei suoi Mavericks dalla sua posizione privilegiata sul deltaplano: stanno arrivando in molti e hanno intenzione di inseguire il convoglio, probabilmente organizzeranno un attacco nel tratto montuoso che dovete ancora percorrere. Pop Ewell ha seguito via radio i movimenti di un numeroso gruppo di Mexicanos, che ha appena attraversato il confine alla disperata ricerca di carburante e cibo. E per completare il quadro Mad Dog Michigan è riuscito a contattare la banda dei Saints di New Orleans e a stabilire un'alleanza: anche la nuova banda si trova nelle vicinanze.

"Siamo circondati!" borbotta Cutter tra i denti. "Dobbiamo andare avanti a tutti i costi se vogliamo sperare di arrivare a El Paso!"

Tutti condividono l'opinione di Cutter, e si decide all'unanimità di lasciare Kent nel primo pomeriggio e di viaggiare verso El Paso senza fermarsi.

Vai al **252**.

161

Quando estrai la bottiglia di bourbon dallo zaino lo sguardo del bandito tradisce un impeto di avidità incontrollata. Te la strappa di mano, la stappa ed inizia a bere rumorosamente. Dopo essersi scolato mezza bottiglia la richiude e ti guarda deliziato.

"Ti sei guadagnato un posto in tribuna principale, amico!" esclama nascondendo la bottiglia in una tasca interna del giubbotto.

Ritorna al posto di guida, brontolando fra i denti qualcosa di incomprensibile e riparte. Dopo avere percorso alcuni metri il furgoncino si ferma di nuovo, e questa volta noti che ha parcheggiato vicino ad altri tre furgoni, in un settore dello stadio che è stato trasformato in posto di rifornimento. Scendi furtivamente dal furgone e ti mescoli in mezzo alla folla di meccanici e motociclisti cercando di dirigerti verso una zona più deserta.

Da un'ottima posizione sulle gradinate superiori osservi verso il basso i preparativi che si stanno svolgendo all'interno del campo. Un tempo in questo stadio si svolgevano eventi sportivi a livello internazionale, ma oggi viene ospitato un avvenimento sportivo di natura alquanto differente. La banda degli Angelinos ha proposto a quella dei Lions di far gareggiare i rispettivi quattro migliori uomini in una corsa motociclistica. Lo stadio ti ricorda un vecchio film, ambientato nell'antica Roma, che hai visto quando eri ragazzino. La gara di oggi vuole essere una sfida amichevole per festeggiare l'alleanza tra le due bande; ma è in gioco l'onore delle bande stesse, e sei sicuro che la competizione verrà condotta senza esclusione di colpi.

Davanti a te vedi la sala cronisti, costruita completamente in vetro. C'è qualcosa di strano che ti incurio-

sisce: la porta d'accesso alla sala è presidiata da un manipolo di uomini armati fino ai denti. All'interno della sala riesci a distinguere cinque persone: quattro banditi ed una ragazza dai lunghi capelli biondi. Non riesci a vedere bene il suo volto, ma un improvviso tuffo al cuore ti dice che si tratta di lei, di Kate Norton!

Vai al **346**.

162

Devi assolutamente impedire al camion di raggiungere Fort Hancock, e l'unico modo per farlo è tendergli un'imboscata. Abbandoni la spider e ti apposti vicino al bordo della strada. Quando il camion si trova ad una ventina di metri Haskell cerca di colpire gli pneumatici con il suo potente mitra. I proiettili distruggono le ruote ed il veicolo inizia a sbandare paurosamente finché va a sbattere contro il guardrail capovolgendosi ripetutamente. Il carico e l'equipaggio vengono scaraventati sull'asfalto e solamente quattro Mexicanos riescono a sopravvivere: l'autista e tre uomini.

Se possiedi un'arma da fuoco e vuoi usarla, vai al **328**.
Se non ne possiedi oppure non vuoi usarla, vai al **157**.

163

Decidi di usare la sirena per allontanare le guardie dalle scale ed attirarle in un posto dove puoi neutralizzarle. Alla tua sinistra c'è una porta aperta, ed entri furtivamente per evitare di essere scoperto: dopo alcuni passi ti trovi in uno spogliatoio, e qui estrai la sirena. Dopo avere alzato il volume al massimo la getti in mezzo al corridoio. Non hai un attimo da perdere!

Il rumore è veramente assordante: le due guardie si avvicinano alla sirena e quando si trovano a pochi metri dalla porta punti la tua arma e spari. L'urlo selvaggio di uno dei banditi, colpito a morte, viene coperto dal rumore della sirena mentre l'altro, sopravvissuto ai tuoi colpi, ti si scaglia contro e tenta disperatamente di disarmarti. Quando vedi l'imponente bandito sfoderare un minaccioso coltello da caccia e lanciarsi all'attacco, afferri un'arma da combattimento corpo a corpo.

Purple Haze
Combattività 18 — Resistenza 27

Se vinci il combattimento, vai al **121**.

164

"Giù!" urli, mentre ti butti a terra e scivoli verso il furgoncino abbandonato. Stai per raggiungere il nascondiglio sano e salvo quando senti due spari: il primo da una carabina e il secondo da una pistola.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Agilità.

Se il totale è 6 o meno, vai al **278**.
Se invece è 7 o più, vai al **16**.

165

Lanci la spider contro i cancelli di legno marcio e li sfondi senza difficoltà. Il terreno è coperto da sassi appuntiti, ed improvvisamente senti la macchina sbandare verso destra. Una struttura metallica compare dal

nulla: se vuoi uscire vivo da questa situazione devi assolutamente riprendere il controllo dell'auto.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al punteggio di Guida.

Se il totale è 8 o meno, vai al **195**.
Se invece è 9 o più, vai al **309**.

166

L'esploratore frena bruscamente e appoggia la moto per terra: poi si gira di scatto e corre verso di te roteando la pesante catena in una mano e brandendo un affilato coltello da caccia nell'altra.

B-52

Combattività 16 Resistenza 27

All'inizio del terzo scontro potrai aumentare di 2 punti la tua Combattività grazie al notevole aiuto che ti viene dato da Kate durante il resto del combattimento.

Se vinci il combattimento, vai all'**11**.

167

Percorri per una ventina di miglia la superstrada 137 in direzione sud. Il fondo stradale è sconnesso e quasi inesistente, e se non fosse per una serie di pali telegrafici piantati lungo il bordo non si riuscirebbe a distinguere la strada dal terreno incolto circostante. Dopo un'ora di viaggio raggiungi il raccordo con la superstrada 158: le condizioni del fondo stradale sono nettamente migliori e adesso puoi correre ad una velocità più sostenuta in direzione est, verso Sterling City. Da qui potrai proseguire lungo la superstrada 87 fino a San Angelo.

È quasi mezzogiorno quando in lontananza scorgi le rovine di una cittadina. La temperatura ha già raggiunto i 45C e la foschia rende indistinti i contorni degli edifici. Percorri lentamente la via principale con l'idea di fermarti per riposare all'ombra.

Se decidi di fermarti in questa città sconosciuta, vai all'**85**.
Se invece preferisci proseguire fino a Sterling City, vai al **290**.

168

Appena risali in superficie ti si presenta una scena incredibile: gli Angelinos sono stati sopraffatti dagli Undergrounds. I pochi banditi sopravvissuti sono legati e sorvegliati a distanza da un gruppo di donne dallo sguardo agguerrito. Il resto del gruppo è così occupato a frugare nelle tasche delle vittime che non si accorge della vostra presenza: riuscite ad allontanarvi senza difficoltà e raggiungete la spider. Ammiri il loro coraggio ma c'è qualcosa che ti lascia perplesso, qualcosa che riguarda il loro aspetto ed il loro strano mutismo.

Controlli i danni, e purtroppo ti accorgi che non hai benzina sufficiente per raggiungere Kent. Cerchi di recuperare un po' di carburante dai serbatoi delle moto dei banditi, ma ben che ti vada riuscirai a percorrere un centinaio di miglia.

Mentre ti allontani vedi che gli Undergrounds stanno allestendo un rogo funebre per i loro compagni morti in battaglia. Un modo dignitoso per dire addio ai propri compagni d'armi, pensi; dopotutto forse i tuoi sospetti erano infondati! Ma le tue supposizioni ven-

gono subito smentite da Kate: ti fa notare che quello non è un funerale bensì un banchetto per antropofagi!

Vai al **56**.



169

Rallenti e guardi verso il ponte, cercando di ripararti gli occhi dai raggi del sole.

"È inutile!" esclami seccato. "Non riesco a capire cosa stia succedendo laggiù!"

"Nemmeno io" ribatte Kate, "ma ho una mezza idea di cosa sta succedendo qui dietro!"

Con mano tremante Kate indica un nuvolone di polvere che si sta muovendo velocemente lungo la superstrada. Non hai bisogno di un binocolo per capire che è un folto gruppo di banditi proveniente da San Angelo.

"Faremmo meglio ad andarcene di qui" mormora la tua amica nervosamente.

"Hai ragione" rispondi mentre ingrani la marcia. "Evitiamo la città e seguiamo il fiume. Riprenderemo la superstrada ad Eldorado".

"Perfetto" ribatte la tua amica, "ma sbrigati, Mark. Quelle moto stanno volando!"

Vai al **317**.

170

Il cecchino si volta e preme il grilletto, e il proiettile ti colpisce in pieno torace. L'impatto ti scaraventa al suolo: senti qualcosa di dolciastro e caldo in bocca mentre un misterioso torpore si impossessa di tutto il tuo corpo. Non riesci più a muoverti, e l'ultima cosa che sei in grado di ricordare è il movimento veloce del bandito mentre ricarica l'arma e te la punta contro la tempia. Un altro sparo... e una strana oscurità ti avvolge per sempre!

La tua pericolosa missione termina tragicamente qui, a Brogado.

171

Stai precipitando nel condotto di un ascensore. Preso dalla disperazione allarghi le braccia per cercare di aggrapparti a qualcosa, quando improvvisamente la manica del giubbotto si impiglia in un gancio che sporge dalla parete frenando la tua caduta con un violento scossone: penzoli a mezz'aria per alcuni secondi ma il polsino si lacera e continui a precipitare nell'oscuro cunicolo.

Dopo minuti interminabili piombi sul tettuccio dell'ascensore: lo spaventoso urto ti fa perdere i sensi ed una pesante oscurità cancella ogni tua sensazione.

Vai al **55**.

172

Ti alzi all'alba, e trascorri la mattinata a revisionare il motore della spider mentre il sergente Haskell e il soldato Knott montano di guardia a turno sul tetto della chiesa battista, l'edificio più alto ancora in piedi

a Kent. Mancano poche ore a mezzogiorno quando senti un rumore strano provenire dal cielo, in direzione nord-est. Alzi lo sguardo, e dopo aver scrutato nel cielo terso intravedi Rickenbacker ed il suo stravagante velivolo che si sta avvicinando alla città. Volteggiando a bassa quota vi saluta con ampi gesti del braccio e si allontana di nuovo verso le cime delle montagne vicine.

Dopo un'ora circa Knott intravede una nuvola di polvere alzarsi verso oriente. L'attesa vi ha elettrizzato, ma non siete sicuri che sia proprio il vostro convoglio. A quella distanza potrebbe essere anche un gruppo di banditi sanguinari.

Vai al **160**.

173

Con i nervi a fior di pelle abbassi la botola e sussurri a Kate di continuare a camminare.

Procedete a tentoni lungo la galleria buia, cercando di evitare i grossi cavi appesi alle pareti. Mezz'ora più tardi raggiungete una zona più ampia: dal soffitto filtra qualche raggio di luce, che illumina una piccola scala diretta verso una botola. Kate suggerisce di controllare dove porta la scala. Forse vale veramente la pena provare! Raggiungi la botola e la sollevi con cautela: Kate aveva ragione, perché ti trovi davanti all'entrata principale del Reagan Memorial Stadium.

Aspetti finché i vari gruppi di banditi si sono dispersi, poi uscite dal cunicolo e avanzando lentamente fra i cumuli di macerie vi dirigete verso il settore centro-meridionale del quartier generale di San Angelo.

Vai al **305**.

174

Cerchi di evitare la freccia, ma sfortunatamente vieni colpito al petto: al momento dell'impatto non senti nulla, ma dopo alcuni secondi una fitta sconvolgente ti toglie il fiato. Cadi pesantemente a terra in preda a violente convulsioni: la battaglia contro la morte ormai è già persa!

La tua pericolosa missione e la tua giovane vita terminano tragicamente qui, alle grotte di Sonora.

175

Sfruttando la posizione riparata dell'argine riesci ad arrivare ad una ventina di metri dal ponte senza essere scoperto. Continui a sorvegliare i movimenti dei due banditi: anche se l'odore nauseabondo del coyote arrostito impesta l'aria, uno dei due continua a ravvivare il fuoco mentre l'altro si china per tagliare una fetta di carne annerita. La mastica lentamente ma con poco entusiasmo, e dopo alcuni minuti la sputa disgustato.

"Ma che razza di schifezza!" brontola tra i denti mentre lancia il pezzo di carne nel fiume. "Non riuscirò mai ad abituarmi!"

Si sciacqua rumorosamente la bocca con una sorsata presa dalla borraccia e si alza in piedi di scatto. È incredibile! Si sta dirigendo proprio verso il tuo nascondiglio!

Se hai un'arma da combattimento corpo a corpo e vuoi usarla, vai al **65**.

Se non ne possiedi oppure non vuoi usarla, vai al **240**.



(fig. 9) Sul manubrio della moto sono fissate due mitragliatrici.

176

Numerosi proiettili raggiungono il mucchio di pneumatici dietro cui sei nascosto: il bandito non ha nessuna intenzione di fartela passare liscia! Aspetti pazientemente che esaurisca i colpi per poi uscire di scatto dal nascondiglio e scaricargli addosso tutto il caricatore. L'impatto della raffica lo scaraventa al suolo a pochi metri da te.

Vai al **308**.

177

Senti un'altra raffica, seguita da un urlo disumano. Devi assolutamente liquidarlo prima che massacri tutti i tuoi compagni! Controlli quale arma puoi usare per liberarti di questo temibile bandito.

Se hai un'arma da fuoco e vuoi usarla, vai al **349**.
Se invece non ne hai oppure non possiedi munizioni sufficienti, vai al **228**.

178 *(fig. 9)*

Facendo stridere le ruote giri bruscamente verso il ponte e lo attraversi con l'acceleratore premuto a tavoletta. Vedi con la coda dell'occhio una strada laterale, ma a causa della velocità non riesci a leggere l'indicazione: sei troppo impegnato ad evitare le buche ed i sassi sparsi sulla strada!

Kate impugna con aria decisa la pistola e cerca di eliminare un bandito che vi sta inseguendo da vicino: ogni volta che la spider si trova davanti al suo mirino, il bandito spara con due potenti mitragliatrici a nastro montate sul manubrio della moto. Il bandito è veramente abile: non riuscite ad evitare i colpi e dovete

ripararvi dietro ai sedili corazzati. Alla tua sinistra vedi un segnale che indica un sentiero sconnesso:

GROTTE DI SONORA

Non riesci a seminare il tuo avversario, e perciò decidi di sfuggirgli percorrendo questo sentiero. Forse l'asperità del terreno e la salita tutta a curve lo obbligherà ad una guida più lenta e ad una mira meno precisa!

Vai al **24**.

179

Quando il bandito vede che stai sfoderando la pistola sterza bruscamente verso sinistra. Le intenzioni dell'avversario sono evidenti: cerca di renderti difficoltoso sparare con la mano destra!

Somma i tuoi punteggi di Guida e Mira. Devi decidere quanti colpi sparare (minimo, uno; massimo, quattro), poi somma il numero al precedente risultato.

Se il totale è 8 o meno, vai al **318**.
Se invece è 9 o più, vai al **19**.

180

"Se andiamo avanti a questa velocità raggiungeremo l'interstatale 10 in meno di un'ora" esclami, ma Kate non risponde. È esausta e sta dormendo tranquillamente al tuo fianco. Anche tu sei molto stanco, e senza la vivace compagnia della tua amica il viaggio sembra noioso ed interminabile. Un improvviso colpo di sonno ti fa chiudere gli occhi per un istante, e quando li riapri ti accorgi che stai andando a sbattere contro uno sperone di roccia.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero scelto è 0-7, vai al **234**.
Se invece è 8-9, vai al **298**.

181

Procedi lungo il corridoio tenendoti addossato alla parete, con il fucile appoggiato sul fianco. La guardia che si trova sul lato sinistro della scala ti vede e cerca di urlare un avvertimento al compagno, ma le sue parole vengono cancellate dal fragore dello sparo. La forza dell'impatto lo scaraventa contro la parete: non devi perdere tempo perché sai che la tua salvezza dipende solamente dalla velocità con cui eliminerai l'altro bandito. Ti giri di scatto ma sfortunatamente ti trovi di fronte alla canna del suo mitra!

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai punteggi di Agilità e Resistenza.

Se il totale è 15 o meno, vai al **297**.
Se invece è 16 o più, vai al **197**.

182

Giri il volante di colpo e sterzi bruscamente verso sinistra, nel disperato tentativo di evitare il razzo, ma ogni tuo sforzo è inutile! Vieni centrato in pieno e il serbatoio esplode trasformando la tua spider in una palla di fuoco. La morte è istantanea!

La tua pericolosa missione termina tragicamente qui, sulla Slaughter Mountain.

183

La stazione di rifornimento è stata saccheggiata recentemente: le cisterne di carburante sono vuote e nell'officina gli attrezzi sono sparpagliati sul pavimento. Esamini attentamente ciò che è rimasto in questa confusione, e riesci a trovare alcuni oggetti interessanti.

Piede di porco (2)
Termometro
Fiammiferi
Catena da traino (lunghezza: 3 metri)
Martello (2)

Se vuoi tenere qualche oggetto ricorda di modificare il tuo Registro d'Azione.

Vai al **59**.



184

Dici a Kate di seguirti, e ti nascondi tra le rocce che costeggiano la strada. La tua reazione tempestiva ti ha salvato la vita! Il gruppo di Angelinos non ti ha visto e prosegue imperterrito verso sud. Rimani accovacciato finché non vedi le moto dileguarsi all'orizzonte: solo allora decidi di riprendere la tua passeggiata indietro verso Eldorado.

Raggiungi la città dopo tre lunghe ore di cammino, ed inizi subito a setacciare tutti gli edifici e le rovine. Fortunatamente riesci a trovare quanto stavi cercando: un **cannello ossiacetilenico** ed un contenitore di **acetilene**. Stai uscendo dall'edificio, trascinandoti dietro il prezioso strumento, quando una voce cavernosa urla un ordine dalla penombra: "Fermi dove siete e mani in alto!"

Vai al **339**.

185

I proiettili rimbalzano contro la struttura metallica, ma grazie alla velocità dei tuoi riflessi e ad un pizzico di fortuna riesci a raggiungere una scala. Scendete velocemente e vi trovate in un ampio corridoio che corre attorno allo stadio: è completamente deserto, ma i passi dei banditi si stanno avvicinando minacciosamente e tra poco questo posto brulicherà di avversari inferociti. Kate indica una piccola porta di servizio nascosta nella parete sotto uno strato di incrostazioni. Potrebbe essere un buon nascondiglio, ma comunque non ci sono molte alternative: ti avvicini ed aiuti Kate ad aprirla.

Vai al **201**.

186

Ti lasci cadere a terra ma la tua reazione non è sufficientemente veloce: la lama taglia la pelle del giubbotto e ti ferisce al bicipite. Perdi 3 punti di Resistenza.

Stringi i denti per sopportare il forte dolore mentre tenti di rialzarti, ma il bandito non ha intenzione di lasciarti andare. Si alza e ti si avventa addosso impu-

gnando un coltello. Eviti il suo primo colpo e riesci a disarmarlo, dandogli un potente calcio sul polso. Ti guarda inferocito: non si aspettava un avversario così agguerrito. Dopo essersi ripreso ti si avventa addosso nel disperato tentativo di strozzarti.

Rockblitz

Combattività 15 Resistenza 24

Se vinci il combattimento, vai al **248**.

187

Anche se soffri molto a causa delle ferite, riesci a reagire con estrema prontezza. Alzi l'arma e premi il grilletto prima del tuo avversario.

Riesci a muoverti con molta difficoltà: ti rendi conto che hai già perso troppo tempo e che ti sarebbe impossibile seppellire i due banditi. Ti limiti a frugare velocemente nelle tasche dei cadaveri.

Pistola (con 4 colpi da 9 mm)
Pugnale (2)
Fune
Mitra (con 12 colpi da 9 mm)
Analgesici sufficienti per 1 unità di pronto soccorso

Raggiungi faticosamente la tua spider e riprendi il viaggio verso San Angelo. Dopo quasi un miglio imbocchi la superstrada 87 in direzione sud e dopo alcuni minuti scorgi all'orizzonte una città. Una veloce occhiata alla carta stradale conferma che si tratta di Sterling City.

Vai al **100**.

188

Nonostante lunghe e faticose ricerche in tutti i negozi di questa zona di Bakersfield, non scopri nulla di interessante. Non puoi perdere altro tempo prezioso e perciò decidi di incamminarti verso la spider prima che scenda la notte.

Vai al **216**.

189

Sfondi senza difficoltà il legno marcio della porta ed entri nell'edificio. In mezzo all'atrio scopri la riproduzione in miniatura di una torre di trivellazione, con una targa sul piedistallo:

THE LONE STAR OIL & GAS COMPANY

Se vuoi arrivare in tempo per salvare Kate devi scoprire un'uscita verso il settore settentrionale dell'edificio. Devi mettercela tutta! Dopo avere attraversato l'atrio ti dirigi verso le porte degli ascensori: due lunghi e bui corridoi, uno verso destra ed un altro verso sinistra, hanno attirato la tua attenzione.

Se vuoi esplorare il corridoio di destra, vai al **215**.
Se invece vuoi esplorare quello di sinistra, vai al **7**.

190

Percepisci un movimento sospetto in un angolo buio del bar: ti giri di scatto, un istante prima di venire sorpreso da una forte esplosione e da un bagliore accecante. Reagisci istintivamente e ti lasci cadere a terra: grazie alla tua prontezza di riflessi un proiettile da 9 mm ti ferisce solo leggermente alla gamba. Perdi 1 punto di Resistenza.

Alcuni secondi più tardi Haskell irrompe nel bar e scarica la sua arma puntandola verso l'angolo buio: la raffica è seguita da un urlo selvaggio e dal tonfo sordo di un corpo che cade pesantemente al suolo. Il sergente si avvicina di corsa, e quando vede che non hai riportato ferite gravi si dirige verso l'angolo per controllare l'identità del bandito.

Vai al **333**.

191

Mentre ti allontani dal cadavere del bandito inciampi inavvertitamente sulla canna del suo mitra. Se vuoi tenere questa arma scopri che nel caricatore ci sono ancora 24 colpi da 9 mm.

Ti rialzi di scatto e ti dirigi correndo verso la scala, ma improvvisamente noti che la porta della sala cronisti si sta aprendo.

Vai al **268**.

192

Il bandito spicca un salto impressionante: assieme alla sua moto lo vedi staccarsi dalla tettoia e librarsi nel cielo. Con estrema agilità riesce a mantenersi in equilibrio e ad atterrare senza difficoltà sulla strada oltre il canale.

Perché non dovresti riuscirci anche tu? Sfortunatamente la tettoia non è abbastanza robusta da sostenere il peso della spider e si sfascia prima che tu riesca a saltare. La macchina piomba rovinosamente nel canale e l'impatto squarcia il serbatoio facendolo esplodere. In pochi secondi la tua meravigliosa auto si trasforma in una fatale palla di fuoco.

La tua pericolosa missione termina tragicamente qui.



193

Ti getti a terra appena in tempo per non essere colpito dalla freccia lanciata dallo sconosciuto. Nel frattempo il bandito ti sta raggiungendo ed è seguito dagli altri esploratori Angelinos, quelli che hai incontrato sul ponte. Cerchi di urlare un avvertimento a Kate, ma il fragore di una raffica di mitra copre la tua voce: i proiettili ti sfiorano la testa e colpiscono l'arciere uccidendolo all'istante.

Balzi in piedi ed assieme a Kate trascini il cadavere oltre la palizzata, chiudendo subito l'apertura. Gli altri membri dell'insediamento vi danno una mano, e quando si sono assicurati che il cancello è sprangato vi indicano l'entrata di una galleria e vi invitano ad entrare. Non hai nessuna intenzione di abbandonare la tua spider nelle mani degli Angelinos, ma ti rendi conto che sarebbe un suicidio rimanere qui a combattere. Anche se non sei molto convinto segui gli sconosciuti lungo la misteriosa galleria.

Vai all'**8**.

194

Kate spara pochi colpi, ma cerca di mirare con precisione; così riesce a bloccare i banditi finché tu non riesci a prendere lo pneumatico di scorta.

Inizi a cambiare la ruota quando vedi il capo degli esploratori scendere l'argine e dirigersi verso il fiume. È convinto che tu sia rimasto senza munizioni e ha intenzione di vendicare a tutti i costi la morte di Mekong Mike. Urlando volgari imprecazioni e sventolando una pesante catena inizia ad attraversare il fiume. Ti ha quasi raggiunto quando Kate prende la mira e con un colpo solo lo zittisce per sempre. Il resto della banda rimane sconvolto alla vista dell'uccisione del loro capo, e questo ti permette di ultimare la riparazione.

Risalite in macchina e velocemente raggiungete la superstrada: riflesso nello specchietto retrovisore vedi il gruppo di esploratori mentre recupera il corpo del loro capo dalle acque torbide del South Concho River.

Vai al **249**.

195

Prima che tu riesca a riprendere il controllo dell'auto vai a sbattere contro un pilastro di acciaio, e ti fermi con un violento scossone. L'urto viene in parte assorbito dall'imbottitura del sedile, ma non riesci ad evitare un micidiale colpo di frusta: perdi 3 punti di Resistenza.

Stringi i denti per il dolore ma cerchi di non fare rumore: il gruppo di banditi, una cinquantina in tutto, sta passando velocemente senza accorgersi della tua presenza. Anche se non ti senti in piena forma sei ugualmente contento: dovrai affrontare cinquanta banditi in meno quando arriverai a San Angelo!

Controlli il danno alla carrozzeria: fortunatamente è solo una botta superficiale che non compromette le parti vitali del motore. Ti rialzi e dai un'occhiata al cantiere edile abbandonato.

Se vuoi esplorare la zona, vai al **48**.
Se invece vuoi andartene e proseguire il viaggio verso San Angelo, vai al **230**.



196

Finalmente uscite in strada, al sicuro; vi girate e dietro di voi vedete il tetto crollare sollevando una nuvola di faville che illumina il cielo notturno. Guardi la tua amica in silenzio e noti che ha il volto annerito dal fumo: solo adesso ti rendi conto del rischio che avete corso!

Ritornate verso la macchina per riposarvi qualche ora, mentre in lontananza osservi l'incendio estinguersi lentamente. Il cielo si sta rischiarando: è arrivato un nuovo giorno e decidi di allontanarti da Bakersfield prima che la temperatura diventi insopportabile. In questa zona l'autostrada attraversa un territorio pieno di salite e discese, e devi mantenere una velocità costante se non vuoi sprecare benzina: il serbatoio è

quasi vuoto! Più tardi il profilo di Fort Stockton appare all'orizzonte, e se non trovi benzina qui le cose si metteranno veramente male.

Fortunatamente appena entrato in città incontri una stazione di rifornimento. Il luogo sembra deserto, ma c'è qualcosa che non ti convince!

Vai al **75**.

197

In una frazione di secondo ti lasci cadere a terra, proprio quando la guardia inizia a sparare: è una reazione che ti salva la vita! I proiettili ti sfiorano la testa e rimbalzano contro le pareti, ma devi assolutamente fare qualcosa! Alzi la canna e premi il grilletto. Il mitra avversario improvvisamente tace, e un tonfo sordo ti fa capire che sei riuscito a liquidare il tuo nemico. Ti rialzi di scatto e ti dirigi velocemente verso le scale, ma improvvisamente ti accorgi che la porta della sala cronisti si sta aprendo.

Vai al **268**.

198

Lanci la bomba, che sfortunatamente rimbalza contro il cofano di un'auto sfasciata e cade lontano dalla cassa di granate. La bomba esplode con un bagliore che illumina la barricata ed attira l'attenzione dei banditi sul tuo nascondiglio. Cerchi disperatamente di metterti in salvo nella fitta vegetazione della foresta, ma non hai fatto nemmeno una decina di passi quando una raffica di mitra mette fine al tuo tentativo di fuga.

La tua pericolosa missione termina tragicamente qui, nei pressi della barricata di Fabens.

199

Il bandito si guarda nervosamente alle spalle per controllare se è riuscito a distanziarti: ha gli occhi iniettati di sangue e sta tentando disperatamente di accelerare al massimo per sfuggire alla tua mira infallibile. Improvvisamente ha una reazione che non avevi previsto: esce di colpo dalla strada e imbocca un tratto sterrato. Non hai nessuna intenzione di lasciartelo sfuggire! Sterzi bruscamente verso sinistra e lo insegui accelerando a tavoletta. Devi eliminarlo prima che raggiunga la superstrada 87.

Ma c'è un ostacolo da superare: un canale di scolo ormai prosciugato, che corre lungo la strada ed è abbastanza profondo da impedire al tuo avversario di attraversarlo. All'ultimo momento il bandito sterza ed inizia a correre lungo il canale, ma tu non gli dai un attimo di tregua. Ormai gli sei alle costole, e l'unica cosa che gli rimane da fare è tentare di oltrepassare il canale con un salto. In lontananza intravedi una stazione di servizio in rovina, e poco più avanti c'è una tettoia molto spiovente che arriva quasi fino a terra e che si presta molto bene come trampolino per spiccare il salto verso l'autostrada. Il bandito si gira per controllare di nuovo le distanze, e con uno spaventoso urlo accelera e si dirige verso la tettoia.

Se vuoi tentare di saltare il canale seguendo l'esempio del tuo avversario, vai al **192**.

Se invece decidi di allontanarti dalla stazione di servizio, vai al **51**.



(fig. 10) I motociclisti scendono di sella e prendono rapidamente posizione.

200 *(fig. 10)*

Sei motociclisti vestiti di nero stanno filando a tutta velocità lungo l'interstatale 10 diretti verso la piazzola di sosta. Dietro ai sellini posteriori delle moto ci sono delle lunghe antenne, con in cima una bandiera su cui è raffigurata una testa di leone: è lo stemma dei Lions di Detroit!

I banditi individuano la tua spider e fermano le moto ad un centinaio di metri dalla piazzola. Smontano agilmente di sella e in un batter d'occhio si sparpagliano nelle vicinanze nascondendosi dietro alle asperità del terreno. Si stanno avvicinando velocemente! Haskell ordina ai suoi due uomini di nascondersi e sparare: i banditi non devono assolutamente impadronirsi della cisterna e del suo prezioso contenuto, né tantomeno distruggerla.

Due Lions stanno aggirando la stazione di servizio, per evitare la zona troppo esposta davanti alla stazione di rifornimento: hanno intenzione di attaccarvi prendendovi alle spalle.

Se possiedi un'arma da fuoco e vuoi usarla, vai al **112**.

Se non ne possiedi oppure non hai munizioni sufficienti, vai al **264**.

201

Dietro la porta scopri un condotto per i cavi dell'impianto elettrico, sufficientemente largo per ospitarvi entrambi. Entri per primo e poi fai entrare Kate chiudendo subito la porta: il cunicolo è stretto e buio, ma riesci a controllare la spiacevole sensazione di claustrofobia che ti attanaglia la gola quando senti le urla

selvagge dei tuoi inseguitori. La notizia della morte di Mekong Mike è stata riferita agli Angelinos, e li hai sentiti urlare i loro agghiaccianti propositi di vendetta. L'unica via di salvezza è scendere le scale di servizio arrugginite sulle quali ti trovi assieme a Kate.

Dopo una quarantina di gradini raggiungi il fondo del condotto: allungando un braccio riesci a sentire le pareti di un cunicolo che si snoda verso destra, ma è troppo buio per capire dove conduce oppure cosa contiene.

Se possiedi una scatola di **fiammiferi** oppure una **torcia solare**, vai al **109**.
Altrimenti vai al **238**.



202

Prima che tu riesca a liberartene, l'insetto velenoso ti morde e ti inietta il suo micidiale liquido. Un leggero pizzicore si diffonde sulla pelle, ma viene subito sostituito da un dolore lancinante che dal braccio si irradia in tutto il corpo. Kate cerca disperatamente una fiala di antidoto nella cassetta del pronto soccorso, ma già il sangue è intossicato e sei scosso da violente convulsioni.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al numero di unità di pronto soccorso a tua disposizione.

Se il totale è 10 o meno, vai al **155**.
Se invece è 11 o più, vai al **44**.

203

Stai precipitando nel condotto di un ascensore di servizio, che un tempo collegava gli uffici della Lone Star Oil & Gas Company con il resto dell'edificio. Il tuo volo dura tre piani e cadi pesantemente schiantandoti sul tettuccio dell'ascensore, fermo da molti anni nel piano seminterrato.

La tua pericolosa missione termina tragicamente qui, a San Angelo.

204

Dopo una lunga e meticolosa ispezione nei vari negozi riesci a trovare alcuni oggetti interessanti.

Borraccia (vuota)
Macchina fotografica
Soluzione disinfettante sufficiente per 1 unità di pronto soccorso
Microscopio
Forbici
Orologio da polso in oro

Se vuoi tenere qualche oggetto ricorda di modificare il tuo Registro d'Azione.

Sta calando la notte e non vedi l'ora di ritornare alla tua auto prima che sia completamente buio.

Vai al **216**.

205

Oltrepassata Sterling City la strada segue la gola ampia e rocciosa che un tempo ospitava il North Concho River. Il paesaggio è meraviglioso e cerchi di imma-

ginare la maestosità del fiume prima del Disastro. Ma un'indicazione stradale attira la tua attenzione!

BROOME – 2 MIGLIA

Se possiedi una **radio C.B.**, vai al **220**.
Altrimenti vai al **46**.



206

Con una risata satanica il capo si avvicina alla tua macchina sterzando bruscamente, e quando ti passa davanti cerca di colpirti con la catena.

Somma i tuoi punteggi di Agilità ed Intelligenza.

Se il risultato è 5 o meno, vai al **25**.
Se è 6-8, vai al **277**.
Se invece è 9 o più, vai al **341**.

207

"Cosa mi dai in cambio di un giro gratis e di un ottimo posto, amico?" chiede con aria equivoca il bandito.

Prendi in mano lo zaino e lo apri lentamente. "Scegli!" lo inviti porgendogli lo zaino aperto. Te lo toglie di mano con avidità e vuota il contenuto su un sedile.

"Mi tengo questi due oggetti" borbotta divertito. "Tienti pure il resto!"

Cancella dal Registro d'Azione gli oggetti riportati nella seconda e terza casella dello zaino. Questi sono gli oggetti scelti dal bandito come merce di scambio per farti entrare nello stadio. Se adesso nello zaino ci sono meno di due oggetti devi cancellare due unità di pronto soccorso, oppure un'arma da combattimento.

Con un sorriso soddisfatto il bandito intasca il bottino e rimonta al posto di guida. Avvia il motore ma dopo pochi metri si ferma di nuovo. Ha parcheggiato il furgoncino accanto ad altre tre vetture, in una parte dello stadio che è stata trasformata in area di rifornimento. Smonti senza farti vedere e ti mescoli in mezzo alla folla di meccanici e motociclisti camminando lentamente verso una zona più tranquilla.

Da un'ottima posizione sulle gradinate superiori osservi verso il basso i preparativi che si stanno svolgendo all'interno del campo. Un tempo in questo stadio si svolgevano eventi sportivi a livello internazionale, ma oggi viene ospitato un avvenimento sportivo di natura alquanto differente. La banda degli Angelinos ha proposto a quella dei Lions di far gareggiare i rispettivi quattro migliori uomini in una corsa motociclistica. Lo stadio ti ricorda un vecchio film, ambientato nell'antica Roma, che hai visto quando eri ragazzino. La gara di oggi vuole essere una sfida amichevole per festeggiare l'alleanza tra le due ban-

de, ma è in gioco l'onore delle bande stesse e sei sicuro che la competizione sarà condotta senza esclusione di colpi.

Davanti a te vedi la sala cronisti, costruita completamente in vetro. C'è qualcosa di strano che attira la tua attenzione: la porta d'accesso alla sala è presidiata da un manipolo di uomini armati fino ai denti. All'interno della sala riesci a distinguere cinque persone: quattro banditi ed una ragazza dai lunghi capelli biondi. Non riesci a vedere bene il suo volto, ma un tuffo al cuore ti dice che si tratta di lei, di Kate Norton!

Vai al **346**.

208

Preoccupato scruti l'orizzonte: i banditi guidano moto adornate con uno strano simbolo: una figura rassomigliante ad un sacerdote o ad un santone, vestito con una lunga tunica bianca e con la testa coronata da un'aureola. È uno stemma alquanto strano per una banda di desperados, ma ti ricordi che prima del Disastro a New Orleans esisteva la squadra di calcio dei "Saints". Una certezza si fa strada nella tua mente: questa è la banda, forte di quasi 500 uomini, che Mad Dog Michigan ha chiamato in suo aiuto contro di voi. Sarebbe insensato avere uno scontro diretto con una banda così numerosa: devi ritornare subito al convoglio per comunicare la brutta notizia.

La situazione è veramente allarmante: la banda di New Orleans sta arrivando da nord, un gruppo di Mexicanos sta attraversando il confine meridionale ed un gruppo di Mavericks sta organizzando un'imboscata ad ovest. Le possibilità di raggiungere El Paso sani e salvi si riducono notevolmente. Ma non c'è tempo per discutere i particolari e decidete di seguire il piano originale: rimanere sull'autostrada federale 10 e raggiungere El Paso da sud-est. È il tragitto più diretto e veloce, anche se esiste la minaccia di un'imboscata da parte dei Mavericks.

Vai al **250**.



209

Spinto dalla forza della disperazione giri di colpo il volante, e fai appello a tutte le tue forze per affrontare questa situazione d'emergenza: la spider striscia contro i rottami delle auto che fiancheggiano la strada e prima di fermarsi si capovolge su se stessa, rimettendosi poi fortunatamente in piedi. Il rollbar ti ha protetto, ma comunque il furgone ha urtato contro il tuo paraurti posteriore: perdi 2 punti di Resistenza.

Il convoglio continua la sua corsa senza aspettarti: devi assolutamente raggiungerlo prima che si allontani troppo! Premi a fondo l'acceleratore ma il motore non risponde. Un pensiero inquietante si fa strada

nella tua mente: il motore si è ingolfato! Allunghi la mano e provi a girare la chiave d'accensione. I Mavericks si stanno avvicinando e non puoi permetterti di fallire anche questa volta!

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai tuoi punteggi di Guida ed Intelligenza.

Se il totale è 13 o meno, vai al **43**.
Se invece è 14 o più, vai al **104**.

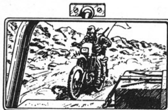
210

Tieni lo sguardo incollato allo specchietto retrovisore mentre aspetti di vedere arrivare il convoglio: l'attesa non è lunga e dopo alcuni minuti riprendete il viaggio lungo l'autostrada. Temi di cadere in un'imboscata da un momento all'altro, ma fortunatamente le tue paure sono infondate.

Il viaggio prosegue tranquillamente, e dopo parecchie miglia all'orizzonte cominciano a profilarsi gli edifici di Van Horn. La città sembra deserta ma decidi di non rischiare inutilmente. Fai fermare il convoglio ad un miglio dalla città ed assieme al sergente Haskell ti incammini verso il centro per controllare che non sia diventato un covo di pericolosi banditi.

Gli edifici semidistrutti ai lati del viale principale sono assolutamente tranquilli: non noti nulla di anormale finché non arrivi ad un bar. Una moto è parcheggiata vicino all'entrata... e sul serbatoio è dipinto un asso di picche, lo stemma della banda dei Mavericks! Decidi di entrare nel bar e, se ci riesci, di catturare il bandito per interrogarlo. Haskell propone un'interessante strategia d'attacco: uno di voi due potrebbe sorprenderlo entrando dalla porta posteriore!

Se decidi di entrare dal retro, vai al **131**.
Se invece decidi di entrare dalla porta principale, vai al **13**.



211

Ogni tanto dai uno sguardo preoccupato allo specchietto retrovisore: ti aspetti da un momento all'altro di vedere comparire gli Angelinos all'orizzonte, ma hai già percorso una cinquantina di chilometri e non è successo ancora nulla! La tensione si sta allentando, quando Kate con aria sorpresa indica una piccola città all'orizzonte. È situata nei pressi di un ponte che attraversa un corso d'acqua melmosa, un tempo fiume bellissimo e pescoso conosciuto con il nome di South Concho River. La superstrada attraversa la città ed in prossimità dell'imboccatura del ponte vedi alzarsi un'inquietante nuvola di polvere.

Se possiedi un **binocolo**, vai al **33**.
Altrimenti vai al **169**.



(fig. 11) Il bandito lascia cadere l'arma e ti salta addosso.

212 *(fig. 11)*

Ti nascondi dietro alla pila di pneumatici e a tentoni cerchi un'arma da corpo a corpo. Alzi lo sguardo e con sorpresa vedi Kate accorrere in tuo aiuto con un mitra in mano. Inizia a sparare all'impazzata, ma il bandito non rimane inattivo: risponde al fuoco ed un proiettile colpisce in pieno la canna dell'arma di Kate rendendola inutilizzabile. Adesso il bandito ti è quasi addosso, ma prima che riesca a sparare lo colpisci al ginocchio con un calcio, facendogli perdere l'equilibrio. Il mitra gli cade di mano, ma il Lion non molla e ti aggredisce a mani nude deciso a farti fuori.

Kalashnikov

Combattività 16 Resistenza 25

Non hai alcuna possibilità di evitare il combattimento: sarà una lotta all'ultimo sangue.

Se vinci il combattimento, vai al **308**.

213

Dopo avere attraversato il North Concho River riprendi il tuo viaggio verso San Angelo. Hai percorso un paio di miglia quando raggiungi la superstrada 87 e inizi a percorrerla diretto verso sud. In lontananza intravedi una città sconosciuta. Una veloce occhiata alla carta geografica conferma i tuoi sospetti: stai arrivando a Sterling City!

Vai al **100**.

214

I passi del bandito si avvicinano minacciosi: rimani con il fiato sospeso in attesa di passare all'attacco.

Controlli che la sicura sia disinserita e quando finalmente i passi si fermano ti alzi dal tuo nascondiglio e spari.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 4 o meno, vai al **292**.
Se invece è 5 o più, vai al **18**.

215

Le pareti del corridoio sono rivestite fino al soffitto da pannelli di legno pregiato, che danno all'ambiente un aspetto particolarmente raffinato. Numerose porte conducono a stanze che un tempo erano gli uffici della compagnia. Continui ad avanzare lungo il corridoio in penombra guardandoti in giro alla ricerca di un'uscita.

Il corridoio gira verso sinistra e dopo alcuni passi ti trovi davanti ad una porta completamente diversa da tutte le altre. È incassata nella parete e non ha né maniglie né serrature. Appoggi un orecchio contro la misteriosa porta: non senti nulla!

Se vuoi tentare di sfondarla, vai al **340**.
Se invece decidi di non perdere altro tempo prezioso e vuoi ritornare nell'atrio, vai al **289**.

216

Ritorni indietro sconsolato, e trovi Kate seduta sul cofano che sta rovistando in una cassetta. Anche lei non è riuscita a trovare un po' di carburante, ma ha recuperato cibo sufficiente per una cenetta decente.

"Ho trovato una bottiglia di vino californiano!" esclama porgendoti orgogliosa una bottiglia di vino bianco secco.

"Fantastico!" rispondi sorridente. "Adesso ci manca solamente un cavatappi!"

Il sole sta tramontando e la temperatura scende rapidamente: il caldo insopportabile della giornata lascia il posto ad un forte vento freddo, foriero di una violenta tempesta. Dovete assolutamente cercare un rifugio per la notte! Non molto lontano da dove vi trovate, in mezzo ai cumuli di macerie ed allo sfascio generale, c'è un vecchio edificio di mattoni, una biblioteca: è ancora in buono stato ed il tetto è ancora perfetto.

Vai al **150**.



217

Allunghi una mano per afferrare la carabina: fortunatamente l'arma è già carica, devi solamente disinserire la sicura e sparare. Quando il bandito si accorge che hai appoggiato la canna sul finestrino sterza bruscamente verso sinistra ed inizia a correre nella corsia di sorpasso. Capisci subito cosa sta cercando di fare: in questa posizione ti è molto difficile sparare con la mano destra!

Devi mantenere la spider sotto controllo, e a causa della forte velocità è veramente difficile tenere ferma l'arma con una mano sola! Premi ulteriormente l'acceleratore e cerchi di avvicinarti ancora. Stai per premere il grilletto quando inavvertitamente passi sopra una buca della pavimentazione e perdi il controllo del volante.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai tuoi punteggi di Agilità e Resistenza.

Se il totale è 32 o meno, vai al **251**.
Se invece è 33 o più, vai al **307**.

218

Quando finalmente riesci a svegliare Kate è troppo tardi per scappare!

Con tutti i nervi tesi rimani ad osservare i banditi che entrano rumorosamente in città: speri che attraversino Eldorado senza fermarsi, ma è una speranza che presto svanisce. Si fermano nella zona centrale della città ed iniziano a setacciare tutti gli edifici. "Non devono trovarci!" sussurri, mentre ti guardi intorno alla disperata ricerca di un nascondiglio. "Se cadiamo nelle loro mani, siamo morti!"

Il rumore dei loro passi si fa sempre più forte e vicino: dopo avere aiutato Kate ad infilarsi in un vecchio armadio ti nascondi in una stanza adiacente. È un piccolo magazzino pieno zeppo di coperte ammuffite di lana mohair! Dopo alcuni minuti senti entrare qualcuno nel laboratorio. Trattieni il respiro e segui mentalmente ogni mossa dello sconosciuto, ma improvvisamente senti qualcosa di fastidioso che si muove lungo il braccio sinistro.

Somma i tuoi punteggi di Resistenza ed Intelligenza.

Se il totale è 22 o meno, vai al **343**.
Se invece è 23 o più, vai al **259**.

219

Il tempo trascorso dal sergente Haskell ad osservare le posizioni nemiche ha dato i suoi frutti! I Mexicanos hanno sistemato una mina anticarro davanti alla barricata, e senza dubbio verrà innescata quando ce ne sarà bisogno. Vicino alla mina ci sono parecchie casse di granate: se dovesse scoppiarne una l'esplosione innescherebbe una reazione a catena talmente violenta che distruggerebbe la parte centrale della barricata. Haskell possiede una bomba incendiaria che risolverebbe ogni vostro problema, ma per essere sicuri del risultato qualcuno dovrebbe offrirsi volontario per andare a mettere la bomba all'interno di una cassa. È una missione pericolosa, e nessuno di voi due muore dalla voglia di farlo. La scelta viene affidata al lancio di una moneta: sfortunatamente hai perso!

Haskell ti consegna la bomba incendiaria mentre tu gli dai il razzo di segnalazione. Aspetti il cambio della guardia, quando pochi banditi si aggirano vicino alla barricata, poi esci dalla vegetazione e ti avvicini furtivamente alla barricata.

A una decina di metri dal muro di rottami calcoli che da qui potresti tentare di lanciare la bomba dentro una cassa aperta, con buone probabilità di successo.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Abilità.

Se il totale è 5 o meno, vai al **198**.
Se è 6-7, vai al **272**.
Se invece è 8 o più, vai al **244**.



220

Forse il convoglio è ancora abbastanza vicino per tentare di mettersi in contatto radio per l'ultima volta, prima del vostro incontro tra una settimana a Kent! Sintonizzi il tuo apparecchio C.B. sulla frequenza di Pop Ewell, ma per qualche misteriosa ragione la trasmissione è disturbata da rumorose scariche elettrostatiche e non riesci a sentire nulla. Cerchi disperatamente un altro canale libero ma riesci solo ad intercettare una strana conversazione:

"*Va bene, Gold... resta lì tranquillo e smettila di brontolare... ti mando una decina di uomini ma mi raccomando, non perderli di vista e continua a seguirli! Lasciamoli correre per un po' e poi li sistemiamo per le feste quando arrivano sulle montagne. Hai capito?... Passo!*"

Una violenta scarica interrompe la comunicazione per qualche secondo ma poi una voce diversa continua a parlare:

"*Ricevuto... passo e chiudo!*"

La comunicazione è terminata: rimani pensieroso a guardare l'apparecchio, cercando di capire il significato delle strane parole che sei riuscito ad intercettare, ma improvvisamente un rumore inquietante ti distoglie dai tuoi pensieri.

Vai al **276**.

221

Cerchi di tagliare il lucchetto, ma dopo pochi minuti il seghetto si rompe (cancella la sega flessibile dal Registro d'Azione).

Se possiedi una **granata** e vuoi usarla per far saltare la porta, vai al **236**.
Se invece non vuoi perdere altro tempo prezioso e rinunci all'impresa, vai al **188**.

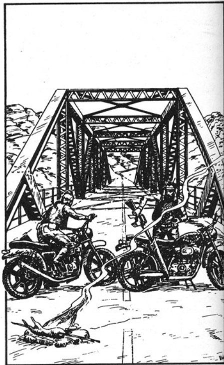
222

Il bandito urla selvaggiamente mentre alza il suo affilato coltello da caccia. Ormai è vicinissimo: alzi la canna per mirare e ti prepari a sparare.

Se usi una pistola, vai al **4**.
Se usi un mitra, vai al **107**.
Se usi una carabina, vai al **49**.
Se invece usi un fucile pesante, vai al **62**.

223

Alzi lentamente l'arma e appoggi la canna contro la porta: i passi felpati si stanno avvicinando minacciosi. Improvvisamente si fermano e per alcuni secondi non senti altro che il battito impazzito del tuo cuore. La



(fig. 12) Mentre uno dei due cerca di scappare l'altro afferra un fucile automatico.

maniglia della porta si abbassa lentamente: con i nervi a fior di pelle controlli che la sicura sia disinserita e premi il grilletto.

L'assordante crepitìo della tua arma viene accompagnato da un urlo straziante: con un calcio apri la porta e ti trovi di fronte al cadavere di un Angelino con il torace devastato dai tuoi proiettili.

Vai al **336**.

224 *(fig. 12)*

Ti avvicini al ponte con molta attenzione, anche se sei spinto da una forte curiosità. In lontananza riesci a vedere l'origine del fumo: è un piccolo falò sul quale due banditi stanno arrostendo un coyote. I due desperados alzano lo sguardo dal loro pranzo: ti hanno sentito arrivare! Balzano in piedi e si avvicinano di corsa alle moto: uno cerca di scappare mentre l'altro estrae un fucile automatico da un fodero appeso al sellino.

Se vuoi impedire che scappino devi fare qualcosa subito! Premi l'acceleratore e ti dirigi a gran velocità verso i due banditi, ma quello armato si inginocchia e punta l'arma contro il parabrezza.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai tuoi punteggi di Guida ed Intelligenza.

Se il totale è 13 o meno, vai al **97**.
Se invece è 14 o più, vai al **32**.

225

Alla tua sinistra vedi una porta aperta che conduce in uno spogliatoio, ed entri velocemente per evitare di

essere scoperto dalle due guardie. Se vuoi arrivare alla sala cronisti devi agire in modo rapido ed efficace. Con una veloce occhiata riesci a determinare la posizione dei due banditi.

Se possiedi un'arma da fuoco ed almeno due colpi, vai al **53**.
Altrimenti vai al **242**.

226

Non riuscendo a scoprire il codice, decidi di abbandonare l'impresa e di prelevare il poco carburante che riesci a trovare nei serbatoi delle moto dei banditi. Ce n'è appena a sufficienza per raggiungere la prossima città lungo l'autostrada: Brogado. Ti allontani lentamente dall'area di servizio, sperando di avere più fortuna nella prossima città.

Vai al **347**.

227

"Cosa nascondi in quella borsa?" chiede il piccoletto indicando il tuo zaino.

Lentamente te lo sfili dalle spalle e lo apri davanti a loro. "Prendete quello che volete!" esclami con voce conciliante. I due rovesciano a terra il contenuto del tuo zaino ed iniziano a rovistare con aria avida.

"Io prendo questi due!"

"E io questi!" esclama il suo amico. "Tu puoi tenerti il resto!"

Cancella dal tuo Registro d'Azione i primi quattro oggetti segnati nello zaino. Questo è il prezzo del biglietto per entrare allo stadio! Se possiedi meno di quattro oggetti devi utilizzare unità di pronto soccorso.

"Ti sei guadagnato un posto in prima fila, amico!" esclama il più alto con un ampio sorriso mentre infila in una tasca il prezioso bottino.

Dopo averti aiutato a scavalcare i cumuli di macerie ed il muro, i due tornano indietro ridacchiando e commentando allegramente la fortuna che hanno avuto.

Vai al **15**.

228

Estrai silenziosamente un'arma da combattimento corpo a corpo e ti prepari all'assalto. Entri all'improvviso nella stanza e cerchi di abituarti all'oscurità dell'ambiente: una figura accovacciata vicino ad una finestra si sta alzando lentamente. Appena lo vedi gli salti addosso con il braccio alzato, pronto a colpire.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Agilità.

Se il totale è 5 o meno, vai al **170**.
Se invece è 6 o più, vai al **286**.

229

Apri la cartucciera e consegni a Kate gli ultimi colpi rimasti prima di iniziare a cambiare la ruota anteriore. La tua compagna ricarica velocemente l'arma proprio quando il capo degli esploratori, convinto che abbiate finito le munizioni, sale sulla moto ed esce dal suo nascondiglio dirigendosi verso la spider. Sta urlando

delle volgari imprecazioni, e nella mano sinistra tiene una pesante catena. Kate non perde tempo: alza la pistola e spara.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero scelto è 0-4, vai al **265**.
Se invece è 5-9, vai al **122**.



230

Ti allontani dal cantiere edile ed attraversi velocemente la città in rovina. Sei molto teso, perché ti aspetti un'imboscata o un attacco a sorpresa da un momento all'altro, ma fortunatamente le tue sono solamente paure infondate. Ti ritrovi sulla superstrada in direzione sud-est, verso San Angelo. Hai molta fame: durante il viaggio devi mangiare una razione di cibo altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

Vai al **288**.

231

Cerchi disperatamente di tamponare l'emorragia mentre Haskell continua ad interrogare il Maverick moribondo. Il bandito non si arrende, ma ormai la sua sorte è segnata: dopo lunghi minuti di silenzio, con un filo di voce, l'uomo si decide a parlare. È un esploratore dei Maverick, una scorta, e fa parte di un gruppo molto più numeroso che ha il compito di portare un attacco alla colonia di sopravvissuti di Big Spring. Dopo una bevuta con gli amici è caduto dalla moto rompendosi una gamba: i suoi amici lo hanno abbandonato lì con la promessa di recuperarlo al loro ritorno. Il suo gruppo sta combattendo contro una banda messicana proveniente da Sierra Blanca, che sta cercando di mettere le mani sulle loro provviste.

Haskell gli chiede notizie di Mad Dog Michigan ma il bandito si rifiuta di rispondere. Un fiotto di sangue gli sporca il viso e con un rantolo riesce a proferire le ultime parole: "Mad Dog vi annienterà..."

Vai al **147**.

232

Con alle costole un gruppo di banditi armati fino ai denti non puoi perdere molto tempo a rovistare nel furgone, e riesci a scoprire poche cose.

Medicinali sufficienti per 6 unità di pronto soccorso
Ascia da pompiere (3)
Radio C.B.
Foglio di stagnola
Estintore

Se vuoi tenere qualche oggetto ricorda di modificare il tuo Registro d'Azione.

Vai al **148**.

233

Stai per aprire la porta quando senti un debole rumore, simile ad un colpo di tosse soffocato, provenire dalle

cucine. Rimani immobile: impugni automaticamente un'arma da fuoco ed alzi lentamente la canna. Disinserisci la sicura mentre studi attentamente la tua prossima mossa.

Se decidi di sfondare la porta con un calcio, vai al **35**.
Se invece decidi di intimare: "Esci di lì con le mani in alto", vai al **113**.

234

Il violento urto fa fermare la spider, e ti risvegli di colpo quando sbatti contro il volante: perdi 2 punti di Resistenza. Kate riesce ad evitare dolorose contusioni grazie alla cintura di sicurezza, che aveva allacciato prima di addormentarsi: adesso è sveglia, con gli occhi sbarrati dallo spavento.

"Cos'è successo?" chiede con gli occhi pieni di sonno.

"La strada è finita!" borbotti a denti stretti, mentre esci dalla spider per andare a controllare i danni. Scopri che la parte anteriore della carrozzeria è quasi distrutta. La riparazione di un danno simile ti porterà via parecchie ore.

Se possiedi un **cannello ossiacetilenico** ed un contenitore di **acetilene**, vai al **90**.
Altrimenti vai al **105**.

235

Fortunatamente il tuo avversario non centra il bersaglio, mentre il tuo colpo lo prende in pieno torace: il bandito si inginocchia e sibilando una maledizione fa appello a tutte le sue forze per tentare di sparare ancora una volta. Non vuoi sprecare un altro colpo prezioso, visto che il bandito ormai è spacciato. Ma sfortunatamente questo è uno sbaglio che ti è fatale.

La sua pistola non è un'arma comune: è un modello truccato completamente automatico. Riesce ad alzare faticosamente l'arma e pochi istanti prima di cadere bocconi spara l'intero caricatore. Ti senti falciato da una raffica violenta mentre un dolore insopportabile ti toglie il respiro: un inquietante torpore si espande in tutto il corpo e in pochi secondi cadi in uno stato di incoscienza dal quale non ti risveglierai mai più.

La tua giovane vita e la tua pericolosa missione terminano tragicamente qui.

236

Prendi la granata dallo zaino e la fissi sul lucchetto con una striscia di stoffa unta di grasso che hai trovato per terra. Regoli il timer a dieci secondi, tiri la linguetta e corri a nasconderti dietro la stazione di rifornimento.

Dopo dieci secondi esatti la granata esplode con un fragore assordante.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero scelto è 0-5, vai al **67**.
Se invece è 6-9, vai al **331**.

237

Kate esce dal suo nascondiglio per aiutarti a frugare nelle tasche del bandito ucciso; infila nel suo zaino la pistola ed alcuni proiettili da 9 mm, mentre ti lascia scegliere tra i rimanenti oggetti.

Borraccia (contenente 3 razioni d'acqua)
Bende e disinfettanti sufficienti per 2 unità di pronto soccorso
Coltello da caccia (2)
Sega flessibile
3 colpi calibro 12
Tronchese

Se vuoi tenere qualche oggetto ricorda di modificare il tuo Registro d'Azione.

Nascondi il cadavere sotto una pila di coperte e, dopo avere raccolto il bottino, vi allontanate dall'officina prima che qualcuno si accorga della sua scomparsa.

Vai al **66**.

238

Procedete lentamente lungo il cunicolo completamente immerso nell'oscurità: forse vi siete persi, e non riuscirete mai più a risalire in superficie! Ma dopo alcuni passi vedi una debole luce proveniente da una fessura nel soffitto. Stenti a credere ai tuoi occhi: nella penombra distingui la sagoma di una scala a pioli!

Se vuoi salire la scala per esaminare il soffitto, vai al **79**.

Se invece decidi di non perdere tempo e prosegui lungo il cunicolo, vai al **325**.

239

Quando finalmente raggiungi la strada vedi Kate e gli altri vicino al corpo immobile di Gunter. Prendi la tua cassetta di pronto soccorso ma Haskell alza lo sguardo e scuote la testa sconsolato: ormai è troppo tardi! Senza dire una parola Haskell e Knott si allontanano con il cadavere del loro amico per seppellirlo, mentre voi due rimanete a rovistare nella station wagon. Nel bagagliaio trovate il bottino che il bandito era riuscito a prelevare dal negozio.

Medicinali e bende sufficienti per 6 unità di pronto soccorso
8 razioni di cibo in scatola
3 razioni d'acqua

Riesci anche a prelevare due galloni di benzina dal serbatoio, proprio la quantità che ti serviva per raggiungere Kent! Quando i due militari hanno ultimato il loro triste compito, caricate il bottino e risalite in macchina per proseguire il viaggio verso ovest.

Vai al **69**.



240

Ti appiattisci a terra e speri che il bandito non ti veda. Sfortunatamente vede un lembo del tuo giubbotto e si ferma. Capisci che qualcosa sta andando storto: ti giri di scatto e lo vedi immobile a pochi passi da te, con la pistola in mano e con un sorriso diabolico. Devi agire in fretta! Con un balzo felino gli salti addosso e riesci a scaraventarlo a terra prima che possa premere il grilletto. Lo disarmi con un violento colpo al polso che



(fig. 13) È un uomo alto e ben piantato, e indossa un'uniforme militare.

manda l'arma contro una roccia poco lontana. Il bandito non si perde d'animo e dallo stivale estrae un pugnale.

Ray-Ban
Combattività 15 Resistenza 23

Il tuo attacco lo ha colto di sopresa! Aumenta di 2 punti la tua Combattività per tutta la durata del combattimento.

Se vinci il combattimento in 3 scontri o meno, vai al **77**.
Se invece vinci il combattimento in 4 scontri o più, vai al **337**.

241 *(fig. 13)*

Benché a malincuore lasci cadere a terra la tua arma, mentre la canna di una carabina sbuca dalla porta protetta dalla penombra.

"Anche tu, bellezza!" continua la voce misteriosa. Kate obbedisce gettando il suo mitra dal finestrino della spider e facendolo cadere vicino ai tuoi piedi.

"Non pensarci nemmeno!" urla un'altra voce proveniente dalla tua destra.

Da dietro la carcassa di un'automobile si fa avanti un uomo alto e ben piantato, con i capelli biondi tagliati a spazzola, che indossa un'uniforme militare di servizio. Il suo sguardo è protetto da un paio di occhiali da sole. Si avvicina a lunghi passi mantenendo la pistola puntata contro di te. Poi si ferma vicino alla cassa: altri due uomini sbucano dalla porta, uno con una carabina mentre l'altro con un fucile a canne mozze.

"Non sembrano affatto dei banditi, capo" borbotta quello con la carabina.

"Infatti" lo interrompe Kate. "Stiamo semplicemente fuggendo da una banda di desperados!"

L'uomo in uniforme si gratta il mento con aria divertita e si gira per parlare con gli altri due uomini. Solo allora ti accorgi dei gradi di sergente un po' sbiaditi, e dello stemma circolare cucito sulla manica. Hanno qualcosa di familiare! Riconosci quasi subito lo stemma della Lega per la Difesa Mondiale. Dopo alcuni minuti il sottufficiale si gira e con tono amichevole vi rivolge la parola: "Penso che dovreste raccontarci la vostra storia!"

Vai al **321**.



242

L'unico modo per allontanare le due guardie dalla scala è attirarle verso il tuo nascondiglio e neutralizzarle con un attacco a sorpresa: sfoderi un'arma da combattimento corpo a corpo e ti metti a gridare. I due banditi cadono nella trappola! Quando si avvicinano alla porta dello spogliatoio balzi in avanti e con un colpo deciso tagli la gola alla prima guardia: il disgraziato cerca di urlare qualcosa ma dalla sua bocca non esce nemmeno un rantolo. Ferito mortalmente cade pesantemente a terra mentre il suo amico cerca di colpirti con il calcio del mitra. Fortunatamente eviti il colpo e riesci a disarmarlo. Il mitra scivola lontano: sfrutti il momento di sorpresa per scagliarti addosso al tuo avversario e scaraventarlo a terra.

Purple Haze
Combattività 18 Resistenza 27

Il tuo attacco lo ha colto di sorpresa! Aumenta di 2 punti la tua Combattività per l'intera durata del combattimento.

Se vinci, vai al **191**.

243

La tua abilità al volante e i tuoi riflessi scattanti ti permettono di riprendere il controllo della spider. Riesci a evitare lo schianto contro le porte dell'officina e a fermarti alcuni metri più avanti. Spegni immediatamente il motore e rimani immobile: un gruppo di una cinquantina di uomini sfreccia proprio in questo momento davanti al tuo nascondiglio, alzando una densa nuvola di polvere. Appena i banditi si sono dileguati all'orizzonte tiri un profondo sospiro di sollievo: quando arriverai a San Angelo dovrai affrontare una cinquantina di uomini in meno!

Ormai il pericolo è passato! Ti rilassi per qualche minuto ed osservi attentamente il deposito.

Se vuoi dare un'occhiata in giro, vai al **124**.
Se invece vuoi continuare il viaggio verso San Angelo, vai al **342**.

244

Lanci la bomba, e fortunatamente il micidiale ordigno cade esattamente dentro una cassa di granate. Ti giri di scatto per allontanarti prima che la bomba esploda e ti metti a correre verso la foresta, alla ricerca di un nascondiglio sicuro. Sfortunatamente un bandito ti vede e non si lascia sfuggire un'occasione così interessante: alza il mitra e comincia a sparare. I proiettili sibilano nell'aria intorno a te, ma per fortuna raggiungi il tuo nascondiglio sano e salvo.

Vai al **350**.

245

Spingi la canna contro il torace del bandito e premi il grilletto. Gli effetti di uno sparo a distanza ravvicinata sono devastanti: Kate si libera dal suo carceriere mentre il corpo del bandito viene scaraventato in aria e cade pesantemente al suolo, a pochi metri da dove ti trovi.

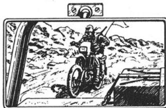
Vai al **76**.

246

Mentre stava sparando, il bandito si è spostato strisciando senza che tu te ne accorgessi, e adesso si trova accovacciato vicino alla ruota posteriore della sua moto. Quando decidi di rispondere al fuoco non ti rendi conto che stai sparando nella direzione sbagliata. I proiettili rimbalzano contro la struttura metallica e intuisci il tuo errore solo quando senti una raffica provenire da un'altra direzione. Ma ormai è troppo tardi! Un dolore lancinante ti paralizza il braccio e la spalla: un proiettile ti ha colpito!

Scegli un numero dalla Tabella del Destino (0 = 10) e aumentalo di 1. Il totale equivale ai punti di Resistenza persi a causa della ferita.

Se sei sopravvissuto alla sparatoria, vai al **332**.



247

Cerchi di ripararti dal fuoco nemico dietro una stalagmite, ma la tua reazione non è tempestiva a causa della stanchezza. La raffica ti colpisce in pieno petto, ed un liquido dolciastro e caldo ti riempie la bocca: il dolore lancinante che provi per alcuni secondi viene subito sostituito da una strana sonnolenza.

Non riesci nemmeno a vedere il bandito cadere vittima dell'imboscata di Kate, perché ormai sei sprofondato in un sonno dal quale non ti risveglierai mai più.

La tua giovane vita termina tragicamente qui, nelle grotte di Sonora.

248

Il bandito si stringe la ferita, e dopo avere lanciato un'imprecazione stramazza a terra. A giudicare dal teschio di longhorn che orna il suo giubbotto di pelle

questo è il primo Angelino che uccidi. Non molto lontano trovi tutte le sue armi ed il suo equipaggiamento: un mitra (caricato con 18 colpi da 9 mm), un coltello (2) ed uno zaino contenente parecchi oggetti.

Sega flessibile
Granata
Borraccia (contenente 3 razioni d'acqua)
Coperta piccola
Bende, sulfamidici e disinfettanti sufficienti per 3 unità di pronto soccorso

Anche in cucina trovi alcuni oggetti molto utili.

Coltello da macellaio (3)
Coltello a seghetto (2)
5 razioni di cibo in scatola

Se scegli qualche oggetto ricorda di modificare il Registro d'Azione.

Prima di allontanarti dalla cucina nascondi il cadavere del bandito dentro un frigorifero vuoto. Ti affretti verso l'uscita di sicurezza e sali le scale arrugginite che conducono ad un vicolo maleodorante sul retro dell'edificio.

Vai al **269**.

249

In una decina di minuti raggiungi la superstrada 277 ed inizi a percorrerla in direzione sud. Continui ad accelerare fino a quando il South Concho River non è altro che una sottile linea riflessa nello specchietto retrovisore. Stai attraversando una regione squallida, priva di qualsiasi forma di vita: potrebbe sembrare addirittura un paesaggio lunare, e se non fosse per un meraviglioso tramonto ed una piacevole brezza serale si potrebbe pensare di essere in un altro mondo.

È calata ormai la notte quando all'orizzonte intravedi il profilo di una città con le case e i grattacieli in rovina illuminati dalla luce della luna. Un'indicazione stradale quasi illeggibile ti annuncia che stai entrando nella città di Eldorado.

Vai al **132**.



250

In tutti gli automezzi è sceso un pesante silenzio mentre il convoglio attraversa di nuovo Van Horn diretto verso Sierra Blanca. Oscuri presagi tormentano i vostri animi: l'autostrada vi conduce verso l'insidioso passo tra il Devil Ridge e la Slaughter Mountain. Il solo pensiero ti fa accapponare la pelle!

Vi siete allontanati di poche miglia da Van Horn quando senti il crepitìo di una sparatoria ed intravedi

all'orizzonte un sottile filo di fumo nero. Più in basso riesci a distinguere la piccola cittadina di Allamore: gli edifici sono in fiamme e nella zona del passo sta infuriando una cruenta battaglia tra i Mavericks ed una banda di messicani che ha varcato il confine con mire espansionistiche. Dopo avere esaminato attentamente la situazione decidi che l'unica speranza per la comunità sta in un'azione veloce. Se riuscite ad attraversare la zona della battaglia a tutta velocità, mentre le due bande sono impegnate a combattere tra di loro, riuscirete a sorprenderli e ad essere abbastanza lontani prima che si rendano conto del vostro passaggio.

Tutti sono d'accordo: viene predisposta la formazione del convoglio e a Pete Tyler con il suo carro attrezzi corazzato viene assegnata la posizione di testa.

Vai al **20**.

251

Riesci a riprendere il controllo della spider, ma nello specchietto retrovisore vedi la tua carabina rimbalzare sull'asfalto e rompersi in mille pezzi (cancella l'arma dal Registro d'Azione). Ciò suscita l'ilarità del tuo avversario, che esce improvvisamente dalla strada ed inizia a correre sul terreno accidentato. Hai perso un'arma bellissima ma non hai nessuna intenzione di lasciarti sfuggire questo maledetto bandito! Devi raggiungerlo prima che arrivi sulla superstrada 87.

Ma c'è ancora un ostacolo da superare: un canale di scolo ormai asciutto, che corre lungo la strada ed è abbastanza profondo da impedire al tuo avversario di attraversarlo. All'ultimo momento il bandito sterza bruscamente ed inizia a correre lungo il canale, ma tu non gli dai un attimo di tregua. Ormai gli sei alle costole, e l'unica cosa che gli rimane da fare è tentare di saltare il canale. In lontananza intravedi una stazione di servizio in rovina, e poco più in là una tettoia molto spiovente che arriva fino ad essa e può servire benissimo come trampolino per spiccare il salto verso la superstrada. Il bandito si gira per vedere quanto è riuscito a distanziarti e con un urlo forsennato accelera e si dirige verso la tettoia.

Se vuoi tentare di saltare il canale seguendo l'esempio del tuo avversario, vai al **192**.

Se invece decidi di allontanarti dalla stazione di servizio, vai al **51**.



252

Impiegate un'ora per rifornire tutti i veicoli del convoglio e per ultimare i preparativi prima della partenza. Il momento è decisivo, e dovrai mettere in pratica tutta la tua abilità di esploratore nelle prossime miglia, quando il convoglio dovrà attraversare una insidiosa zona montana. Rickenbacker non può utilizzare il suo deltaplano a causa dell'altitudine e delle violente correnti ascensionali.

Ad una decina di miglia da Kent attraversi il letto prosciugato del Salt Draw ed inizi a salire le Apache Mountains. Alla tua sinistra si staglia l'inquietante vetta del Black Peak, ma qualcosa sulla sua cima, uno strano bagliore intermittente, ti insospettisce!

Se possiedi una **radio C.B.**, vai al **30**.
Se vuoi fermarti per controllare la natura dello strano fenomeno, vai al **304**.
Se invece decidi di non perdere altro tempo prezioso e vuoi proseguire, vai al **210**.

253

Cerchi disperatamente dappertutto la chiave d'accensione, ma non trovi nulla che possa neanche vagamente assomigliarle. Riesci però a recuperare alcuni oggetti utili.

Fucile pesante (con 2 colpi calibro 12)
Borraccia (contenente 2 razioni d'acqua)
Fazzoletti disinfettanti (sufficienti per un'unità di pronto soccorso)

Non potendo utilizzare la jeep devi nasconderti di nuovo in mezzo alle rovine. Vi sistemate dietro una carcassa d'auto e rimanete ad osservare la zona circostante.

C'è una vecchia stazione dei pompieri che spicca tra tutti gli altri edifici: i banditi non sono ancora tornati, e decidi di sfruttare questa occasione per raggiungere l'edificio. Dovete percorrere il tragitto nel minor tempo possibile, e anche se ti dovesse capitare qualcosa Kate non deve assolutamente fermarsi per aiutarti.

Somma i tuoi punteggi di Resistenza ed Agilità. Se però hai pochi punti di Resistenza e lo zaino è molto pesante, ti conviene liberarti di alcuni oggetti per aumentare il punteggio di Agilità.

Se il totale è 10 o meno, vai al **117**.
Se è 11-16, vai al **295**.
Se invece è 17 o più, vai al **334**.

254

Sterzi bruscamente verso destra ed acceleri per entrare nel deposito di macchine usate, ma c'è un'auto mezza sfasciata abbandonata quasi in mezzo al passaggio. Cerchi di passarle accanto, ma lo spazio è insufficiente e agganci il paraurti posteriore. Il rottame inizia a girare su se stesso sbattendo con violenza contro la fiancata della tua auto e mandandoti a sbattere contro le porte dell'officina.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Guida.

Se il totale è 8 o meno, vai all'**81**.
Se invece è 9 o più, vai al **243**.

255

Stringi i pugni e ti prepari a colpire: improvvisamente la porta si spalanca e ti trovi davanti alla faccia sorpresa del tuo avversario. Non perdi nemmeno un secondo e ti lanci all'attacco con tutta la tua forza colpendolo alla gola. L'urto violento lo fa indietreggiare di alcuni passi; ora il bandito sta urlando furiosamente e si stringe la gola ferita, ma ormai sei in vantaggio perché sei riuscito a disarmarlo.

Armalite

Combattività 11 Resistenza 16

Il tuo attacco lo ha colto di sorpresa! Durante i primi due scontri non perderai nessun punto di Resistenza.

Se vinci il combattimento in 4 scontri o meno, vai al **237**.

Se invece lo vinci in 5 scontri o più, vai al **336**.

256

Un proiettile ti ferisce al fianco e vieni scaraventato a terra: perdi 2 punti di Resistenza. Stringi i denti e cerchi di rialzarti, ma prima che tu riesca a spostarti la porta si apre bruscamente ed un bandito irrompe nella sala impugnando minacciosamente un mitra.

Ti alzi di scatto ed istintivamente lo afferri per la canna. L'attacco improvviso coglie di sorpresa il tuo avversario: prima che riesca a sparare di nuovo lo disarmi lanciando il mitra in un angolo buio della sala.

Rockblitz

Combattività 16 Resistenza 24

Se vinci il combattimento, vai al **248**.

257

Ti butti a terra, ma senza riuscire a capire da dove è stato sparato il colpo. Alzi la testa per esaminare la facciata del drugstore quando il cecchino sconosciuto spara un'altra volta. Adesso hai visto da dove spara, ma il proiettile colpisce l'asfalto a pochi centimetri dai tuoi occhi. Sfortunatamente alcuni granelli di sabbia ti accecano momentaneamente: perdi 2 punti di Resistenza.

La crudele precisione di questo bandito ti fa infuriare: devi assolutamente vendicare il povero Gunter che adesso si trova pericolosamente allo scoperto. Kate e gli altri sono bloccati nei loro nascondigli dalla mira infallibile del cecchino, e non possono uscire senza rischiare troppo. Sei l'unico che potrebbe raggiungere la porta del drugstore, sfruttando la copertura che ti possono dare i tuoi compagni.

Ma quando viene sparato un terzo colpo, che uccide lo sfortunato Gunter, la rabbia si trasforma in determinazione. Anche se Kate ti implora di rimanere al coperto, ti alzi in piedi e ti metti a correre verso il drugstore.

Vai al **338**.

258

Spari alcuni millesimi di secondo prima del bandito, ed anche questa volta la tua mira si rivela infallibile. Il proiettile lo colpisce in fronte e la forza dell'impatto lo scaraventa a terra. Sfortunatamente la sua pistola non è un modello normale, bensì un'arma completamente automatica. Prima di cadere bocconi il bandito preme il grilletto e riesce a sparare l'intero caricatore, e quattordici terribili proiettili disegnano un agghiacciante ricamo sulla fiancata della tua spider.

Sfortunatamente un proiettile ti ferisce al braccio: perdi 4 punti di Resistenza. Cerchi di sopportare il dolore lancinante che ti paralizza ogni movimento, concentrando ogni tuo sforzo per sfuggire agli altri



(fig. 14) Quando vede il ragno, Kate non riesce a trattenere un grido strozzato.

Mavericks. Riprovi a mettere in moto la spider, ma questa volta non tieni premuto l'acceleratore: è la mossa vincente! Il motore finalmente si avvia e dopo alcuni istanti ti allontani velocemente dalla barricata, cercando di recuperare la distanza che ti separa dal resto del convoglio. In pochi minuti ti trovi fuori tiro e raggiungi tranquillamente la corriera sano e salvo.

Vai al **312**.

259 *(fig. 14)*

Cerchi di ignorare la sensazione spiacevole che ti sta salendo velocemente lungo il braccio. I banditi stanno abbandonando l'officina, e appena sei sicuro che se ne sono andati esci dal ripostiglio.

Adesso il pizzicore ha raggiunto il bicipite. Anche Kate è uscita dal suo nascondiglio, così le chiedi che ti tolga lentamente il giubbotto. Lo sfila con molta attenzione, ma indietreggia terrorizzata quando vede un grosso ragno dall'aria ripugnante che si muove sul tuo braccio.

Somma i tuoi punteggi di Orientamento ed Intelligenza.

Se il totale è 7 o meno, vai al **37**.
Se invece è 8 o più, vai al **311**.

260

Fortunatamente la città di Sierra Blanca è deserta. Il convoglio si ferma per controllare i danni e per medicare i feriti. Anche Cutter è rimasto ferito gravemente al braccio sinistro, ma il tuo amico si dimostra un

uomo coraggioso e sopporta senza tante lamentele i dolori lancinanti causati dalla ferita.

Kate ti bacia affettuosamente, in un modo che non lascia alcun dubbio sulla natura dei suoi sentimenti nei tuoi confronti. Insieme vi dirigete verso la corriera per prendere un po' di cibo e di acqua (recupera 3 punti di Resistenza) e mentre mangi assisti ai tentativi di Pop Ewell di mettersi in contatto radio con la compagnia della Lega per la Difesa Mondiale di El Paso. Dopo alcuni tentativi infruttuosi riesce a stabilire il contatto, ma il radiofonista si rifiuta di confermare il ricevimento del messaggio se prima non viene data la parola d'ordine della L.D.M.: questa è una misura di sicurezza per evitare che i banditi si spaccino per agenti alleati e rubino informazioni preziose per infiltrarsi nella fortezza di El Paso.

"Mark, vai a chiamare il sergente Haskell. Solo lui può sistemare questa faccenda!"

Vai al **50**.

261

Riesci a scavalcare il muro ed entrare nello stadio senza che nessuno ti veda. Da un'ottima posizione sulle gradinate superiori osservi verso il basso i preparativi che si stanno svolgendo all'interno del campo. Un tempo in questo stadio si svolgevano eventi sportivi a livello internazionale, ma oggi viene ospitato un avvenimento sportivo di natura alquanto differente. La banda degli Angelinos ha proposto a quella dei Lions di far gareggiare i rispettivi quattro migliori uomini in una corsa motociclistica. Lo stadio ti ricorda un vecchio film ambientato nell'antica Roma, che hai visto quando eri ragazzino. La gara di oggi vuole essere una sfida amichevole per festeggiare l'alleanza tra le due bande, ma è in gioco l'onore delle bande stesse e sei sicuro che la competizione sarà condotta senza esclusione di colpi.

Davanti a te vedi la sala cronisti, costruita completamente in vetro. C'è qualcosa di strano che ti incuriosisce: la porta d'accesso alla sala è presidiata da un manipolo di uomini armati fino ai denti. All'interno della sala riesci a distinguere cinque persone: quattro banditi ed una ragazza dai lunghi capelli biondi. Non riesci a vedere bene il suo volto, ma un tuffo al cuore ti dice che è lei, è Kate Norton!

Vai al **346**.

262

Afferri Kate per il polso e la trascini dietro ad uno sperone di roccia sul ciglio della strada, ma è troppo tardi! Gli Angelinos vi hanno scoperto e si preparano ad accerchiarvi. Il capo della spedizione vi offre la possibilità di arrendervi, ma voi lo mandate al diavolo.

Il combattimento è impari, ma dopo il primo scontro i banditi contano già cinque vittime: il capo inferocito decide che non vuole mettere a repentaglio le vite dei suoi uomini, e perciò ordina che per snidarvi vengano impiegate le granate. La mira dei lanciatori è ottima: l'esplosione delle prime granate provoca uno sconquasso terrificante, e subito dopo i banditi balzano all'attacco sparando lunghe raffiche di mitra. E quando finalmente decidono di avvicinarsi, trovano sola-

mente i cadaveri di due giovani avvinti nell'ultimo abbraccio.

La tua pericolosa missione termina tragicamente qui, a poche miglia a sud di Eldorado.



263

Un forte scossone ti fracassa la spalla: inavvertitamente un bandito è inciampato contro il bordo rialzato della botola! Cerchi disperatamente di rimetterla a posto, ma il disco metallico viene quasi subito sollevato da un Angelino inferocito. Appena ti vede estrae la pistola e la scarica dentro il cunicolo. La raffica ti colpisce alla testa ed al torace: un forte dolore ti fa perdere l'equilibrio e ruzzoli rovinosamente lungo la scala. L'ultima immagine che ricordi è il volto terrorizzato di Kate, poi una pesante oscurità ti avvolge per sempre.

La tua pericolosa missione e la tua giovane vita terminano tragicamente qui.

264

Fai cenno a Kate di avvicinarsi: le indichi i due banditi che stanno tentando l'accerchiamento, e lei capisce subito la situazione. Vi allontanate dal nascondiglio continuando a seguire con lo sguardo i loro spostamenti: in lontananza, vicino ad un autolavaggio, vedi un mucchio di pneumatici che possono servire ottimamente come postazione difensiva. Correte in quella direzione, e riuscite ad arrivarci proprio quando i due banditi si fermano. Per alcuni secondi non li vedete più, ma poi ricompaiono come dal nulla: si stanno avvicinando di corsa al vostro nascondiglio!

Kate carica il mitra e lo punta: aspetta pazientemente che il primo bandito si avvicini. Quando finalmente è sotto tiro preme il grilletto abbattendolo con un solo colpo. Il suo compagno ha un attimo di esitazione: rendendosi conto dello svantaggio si mette a correre urlando e sparando alla disperata, tenendo il mitra appoggiato sul fianco. I proiettili vi sfiorano sibilando e rimbalzano contro gli pneumatici: sfortunatamente uno colpisce il mitra di Kate rendendolo inutilizzabile. Ormai il Lion ha raggiunto il vostro nascondiglio, ma prima che riesca a sparare lo disarmi colpendolo con un calcio al ginocchio: il bandito cade rovinosamente a terra mentre la sua arma rotola lontano.

Kalashnikov

Combattività 16 Resistenza 25

Non hai nessuna possibilità di evitare lo scontro, e ti rendi conto che dovrai combattere all'arma bianca fino all'ultimo sangue.

Se vinci, vai al **308**.

265

I proiettili sfiorano sibilando la testa del bandito, ma il tuo avversario non viene colpito e prosegue imper-

territo. Quando è abbastanza vicino si protende in avanti e cerca di colpirti con la pesante catena.

Somma i tuoi punteggi di Intelligenza ed Agilità.

Se il totale è 5 o meno, vai al **25**.
Se è 6-8, vai al **277**.
Se invece è 9 o più, vai al **341**.



266

Alzi la testa e cerchi di mirare verso il ponte, ma prima di riuscire a premere il grilletto scopri che il bandito se n'è andato. È riuscito a strisciare fino alla ruota posteriore della sua moto! Ti sposti di lato e spari con una precisione impressionante: il proiettile perfora il pneumatico e colpisce il bandito in pieno volto, uccidendolo all'istante.

Prima di seppellirli frughi nelle tasche dei due cadaveri, alla ricerca di qualche oggetto utile.

Pistola (con 4 colpi da 9 mm)
Pugnale (2)
Borraccia (contenente 3 razioni di acqua)
Maschera protettiva di cuoio
Corda
Mitra (con 12 colpi da 9 mm)
Accendino
Granata
Analgesici sufficienti per 1 unità di pronto soccorso

Riesci ad occultare ogni traccia della presenza dei due banditi, e dopo averli frettolosamente seppelliti risali in auto e prosegui il viaggio per San Angelo. Imbocchi la superstrada 87 e dopo alcuni minuti all'orizzonte intravedi una città, apparentemente deserta. Una veloce occhiata alla carta stradale ti conferma che stai arrivando a Sterling City.

Vai al **100**.



267

All'altro capo dell'isolato vedi un cartello blu a forma di stella che indica una stazione di rifornimento della Lone Star. Ti affretti lungo la strada polverosa, nella speranza di trovare il carburante di cui hai assolutamente bisogno. Ma ti aspetta una cocente delusione! Qualcuno prima di te ha già segato tutti i tappi e ha completamente svuotato i serbatoi: non è rimasta nemmeno una goccia di benzina!

I banditi hanno saccheggiato anche gli altri edifici adiacenti. Non trovi nulla di interessante, ma in un retrobottega scopri qualcosa che attira la tua attenzione: una massiccia doppia porta chiusa con una pesante catena ed un lucchetto.

Se possiedi un **tronchese**, vai al **123**.
Altrimenti vai al **94**.


(fig. 15) L'interno della sala cronisti.

268 *(fig. 15)*

Sali gli ultimi scalini correndo e apri la porta con un violento calcio: il bandito che stava uscendo per controllare l'origine dello scoppio viene scaraventato violentemente a terra. All'interno della sala cronisti ci sono due uomini seduti ad un tavolo, sul quale è distesa una grande carta geografica degli Stati Uniti. Uno indossa abiti coloratissimi mentre l'altro è vestito di nero: accanto a quest'ultimo vedi un bandito muscoloso armato fino ai denti e, poco più in là, accovacciata in un angolo, la giovane Kate. Sicuramente ha dovuto sopportare le angherie del bestiale Mad Dog: il suo volto segnato dalla fatica, e i numerosi lividi che riesci a notare ti fanno perdere il lume della ragione. Per alcuni secondi la stanza sprofonda in un silenzio mortale, ma l'atmosfera d'attesa viene rotta da un ordine dell'uomo vestito di nero: la corpulenta guardia si gira e ti si avventa contro impugnando un micidiale coltello da caccia.

Se possiedi un'arma da fuoco e vuoi usarla, vai al **222**.

Se invece non ne possiedi oppure non hai munizioni sufficienti, vai al **21**.

269

La tua presenza passa inosservata, e riesci a sfuggire alle poche pattuglie in servizio in questa zona. Mekong Mike ha concentrato la maggior parte dei suoi uomini nei settori centrali e settentionali, per dimostrare la sua superiorità numerica nei confronti di Mad Dog e soprattutto per tutelarsi: Mad Dog potrebbe

bluffare, e la sua vera intenzione potrebbe essere quella di impossessarsi dell'intera città!

Continui a camminare verso nord: in giro ci sono sempre più banditi, e devi rimanere nascosto per molto tempo dietro ai cumuli di macerie prima di riuscire ad arrivare nel centro del quartier generale. Sicuramente Kate si trova con Mad Dog, non hai nessun dubbio a riguardo: e Mad Dog si trova dove è radunato il maggior numero dei suoi uomini!

Solo verso mezzogiorno riesci ad intravedere la costruzione che domina il centro di San Angelo, il Reagan Memorial Stadium. Una folla tumultuosa di banditi e motociclisti è accalcata davanti all'entrata, dove due lunghi striscioni malconci sventolano sopra le loro teste. Sul primo noti il simbolo dei Lions di Detroit, un'enorme testa di leone, mentre l'altro porta il simbolo degli Angelinos, un orrendo teschio di longhorn, il bue dalle lunghe corna. Dal tuo nascondiglio riesci a sentire la conversazione di due Angelinos: nel pomeriggio ci sarà una gara motociclistica per festeggiare la nuova alleanza tra le due bande. Finalmente le tue supposizioni vengono confermate dalle parole dei banditi: Mad Dog si trova all'interno dello stadio, quindi devi assolutamente trovare un modo per entrare!

Rimani ad osservare l'entrata per più di un'ora, finché riesci ad elaborare due piani: puoi cercare di nasconderti in qualche camioncino che trasporta i pezzi di ricambio per le moto, nella speranza che debba entrare prima della corsa; oppure puoi tentare di scalare il muro perimetrale dello stadio cercando un punto dove sia parzialmente crollato.

Se decidi di nasconderti in un camion di servizio, vai al **299**.

Se invece decidi di scalare il muro, vai al **93**.

270

Improvvisamente senti uno sparo, ed un bagliore illumina l'angolo buio del bar. Ti getti a terra ma la tua reazione non è sufficientemente veloce: vieni ferito alla coscia e perdi 4 punti di Resistenza.

Alcuni secondi più tardi Haskell irrompe nel bar e scarica la sua arma verso dove si nasconde il misterioso killer: si sente un urlo spaventoso seguito da un tonfo sordo. Il sergente corre al tuo fianco e con il suo materiale di pronto soccorso ti medica la ferita. Dopo essersi assicurato del tuo stato di salute va a controllare l'identità della sua vittima.

Vai al **333**.

271

Avanzi guardingo lungo il corridoio con il mitra G-12 appoggiato al fianco, pronto a sparare. Premi il grilletto ed una violenta raffica colpisce le guardie in pieno petto scaraventandole ai piedi della scala.

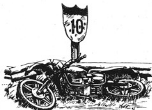
Vai al **143**.

272

Lanci la bomba con tutta la tua forza, e fortunatamente il micidiale ordigno cade all'interno di una cassa di granate. Stai ritornando al tuo nascondiglio, quando un bandito ti vede e comincia a sparare con il suo micidiale mitra.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino (0 = 10). Il numero scelto equivale ai punti di Resistenza persi a causa delle ferite riportate.

Se sei ancora vivo, vai al **350**.



273

La scena che hai davanti agli occhi è così sconvolgente che non riesci nemmeno ad urlare. Improvvisamente la parte anteriore della spider urta violentemente contro la fiancata del furgone. A causa del violento scontro il motore si sfascia e i due pneumatici anteriori scoppiano contemporaneamente, facendo sbandare il veicolo. Dopo alcune capriole spaventose il serbatoio esplode incendiandosi, e in pochi secondi la tua spider si trasforma in una prigione di fuoco!

La tua giovane vita termina tragicamente qui, a poche miglia da Big Spring.

274

Sei arrivato in cima al passo sulle Finlay Mountains che separa Van Horn dalla valle dei laghi, e da qui puoi dominare per un largo tratto l'orizzonte. Ti sei fermato per controllare bene la situazione, quando distingui in lontananza un nutrito gruppo di banditi che sta risalendo la vallata in direzione di Van Horn. Vi stanno venendo proprio addosso!

Se possiedi un **binocolo**, vai al **208**.
Altrimenti vai al **41**.

275

I banditi si allontanano di corsa dalla barricata, un attimo prima che tu li travolga nella tua fuga verso la zona meridionale. Ma non si lasciano sfuggire la possibilità di crivellarti di colpi: una raffica colpisce le ruote posteriori e per alcuni secondi perdi il controllo della jeep. Il veicolo si impenna ed inizia a sbandare spaventosamente in tutte le direzioni. Riesci a malapena a scendere con un balzo e ad allontanarti in cerca di un riparo.

Pochi metri più in là intravedi una vecchia stazione dei pompieri: urli a Kate di dirigersi verso l'edificio in rovina e la tua compagna si mette a correre in quella direzione. Una raffica di mitra si sgrana sul terreno polveroso, alzando una densa nuvola di polvere che ti avvolge completamente. Kate rallenta e si gira per vedere se sei stato ferito, ma le urli che tutto è a posto e le dici di continuare a correre. I banditi continuano a sparare, ma fortunatamente i proiettili non colpiscono il bersaglio: riesci a raggiungere il nascondiglio sano e salvo. All'interno della stazione scopri che gran parte del tetto è crollato: solo una vecchia ambulanza sembra essere sopravvissuta alla catastrofe.

Se vuoi ispezionare il veicolo, vai al **232**.
Se invece non vuoi perdere tempo e intendi proseguire la tua fuga, vai al **148**.

276

Un inconfondibile rumore di motociclette proveniente da Broome si sta avvicinando velocemente, e all'orizzonte riesci a distinguere un minaccioso turbine di polvere che si alza dalle rovine. Può indicare una cosa sola: un numeroso gruppo di banditi; e tu hai una sola cosa da fare: trovare immediatamente un nascondiglio per te e per la spider!

Il letto arido e roccioso del North Concho River sembra essere la soluzione migliore; ti accosti al ciglio dell'autostrada e cerchi disperatamente un passaggio per scendere, proprio mentre i primi banditi stanno uscendo dalla città.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Intelligenza.

Se il totale è 4 o meno, vai al **74**.
Se invece è 5 o più, vai al **329**.

277

Abbassi la testa per evitare la pesante catena, ma sfortunatamente vieni colpito alla spalla: perdi 1 punto di Resistenza.

Il dolore è insopportabile ma stringi i denti: devi assolutamente affrontare questo pericoloso avversario.

Vai al **166**.

278

Entrambi i proiettili colpiscono il bersaglio, uno al cuore e l'altro alla testa. La morte è immediata!

La tua pericolosa missione e la tua giovane vita terminano tragicamente qui, a Fort Stockton.

279

Impugni con decisione il tuo G-12 e controlli che sia carico: quando il bandito vede che stai appoggiando la canna sul finestrino sterza bruscamente verso sinistra. Sorridi all'ingenua trovata del tuo avversario: sta cercando di renderti difficoltoso sparare con la mano destra.

Somma i tuoi punteggi di Guida e Mira. Adesso decidi quanti colpi vuoi sparare contro il bandito (minimo, uno; massimo, quattro) e sommalo al totale.

Se il totale è 6 o meno, vai al **318**.
Se invece è 7 o più, vai al **19**.

280

Il ragno viene scaraventato in un angolo buio dell'officina: con un salto vorresti calpestarlo ma l'insetto si è già infilato in una fessura, mettendosi in salvo.

"Sei stato fortunato, Mark!" esclama Kate. "Un morso di quella bestiolina ti avrebbe creato parecchi problemi!"

"Me la sono vista proprio brutta!" rispondi ansimando, asciugandoti il sudore che ti imperla la fronte.

Vai al **291**.

281

Decidete di partire da Fort Stockton all'alba, ma il tempo peggiora in poche ore rovinando i vostri piani. Per due giorni la città viene sferzata da tempeste e

tornados, obbligandovi a rimanere rinchiusi nel seminterrato del motel. Solo alla mattina del sesto giorno della tua missione la tormenta si calma, permettendovi di allontanarvi dalla città.

Assieme a Kate ed ai tre marines viaggi per una trentina di miglia verso l'area di servizio di Balmorhea che Haskell ha scoperto sulla carta. Si trova nelle vicinanze di un passo tra le Barrilla Mountains, in una zona che è stata molto colpita dalle tormente degli ultimi giorni. Il serbatoio ormai è vuoto, ma fortunatamente alla fine ci arrivate! Mentre Kate e i due soldati rimangono a controllare la strada tu e Haskell andate ad ispezionare le cisterne.

Ce ne sono esattamente otto, ma solamente una sembra essere piena: sei sono vuote e la settima contiene un po' di gasolio, inutile per il tuo motore. Un codice di sicurezza blocca la valvola di erogazione, e dopo un attento esame capisci che devi scoprirlo se vuoi mettere le mani sul carburante. È impensabile tagliare o far saltare la valvola: correresti il rischio di fare esplodere il serbatoio!

Stai studiando le combinazioni quando Gunter si mette a gridare: "Banditi all'orizzonte!"

Vai al **200**.

282

Ti abbassi per evitare il micidiale coltello, che ti passa sopra la testa sibilando e si conficca nella parete con un rumore impressionante. Lanciando un'imprecazione, il bandito si volta per afferrare il mitra che aveva appoggiato contro un armadietto.

Se possiedi un'arma da fuoco e vuoi usarla, vai al **348**.

Se non ne possiedi oppure non hai munizioni sufficienti, vai al **136**.

283

Non devi perdere nemmeno un secondo! Sterzi bruscamente e riesci ad evitare il peggio: le ruote posteriori slittano sull'orlo del precipizio alzando una nuvola di polvere e sassi, ma fortunatamente fanno presa e riesci a ritornare sull'autostrada.

Nello specchietto retrovisore vedi il convoglio avvicinarsi ed entrare nel raggio di fuoco dei nemici: fortunatamente non ci sono vittime e in pochi minuti vi trovate lontani dalla zona della battaglia e dalla Slaughter Mountain, diretti verso Sierra Blanca.

Vai al **260**.

284

Kate afferra il cadavere del coyote per la collottola e lo scaraventa fuori dal finestrino. Cerchi disperatamente di avviare il motore, ma nel frattempo i desperados hanno radunato i coyote sopravvissuti con l'intenzione di aizzarteli contro. I famelici animali si avvicinano minacciosi: Kate estrae la pistola e spara uccidendo i primi tre, nella speranza di spaventare l'intero branco e tenerlo a bada per alcuni minuti, almeno finché riesci a partire. Improvvisamente la spider si muove con un sussulto e dopo alcuni secondi vi allontanate a tutta velocità diretti verso il ponte di Christoval.

Vai al **324**.

285

Abbandoni la superstrada e continui il tuo viaggio verso est attraverso la pianura arida. Ti stai avvicinando ai resti di un ranch che intravedi all'orizzonte: parcheggiato vicino ad un fienile noti un furgoncino. Dalla carrozzeria si direbbe che è in ottimo stato, e potrebbe funzionare ancora.

Se vuoi esaminarlo da vicino, vai al **149**.

Se invece decidi di non perdere tempo prezioso e continui il tuo viaggio, vai al **303**.

286

Il tuo attacco lo coglie di sorpresa: il bandito comincia a sparare all'impazzata ma fortunatamente i proiettili colpiscono solo il pavimento alzando una nuvola di polvere.

Renegade

Combattività 11 Resistenza 23

Il tuo attacco è stato tempestivo e violento! Durante i primi due scontri non perdi nessun punto di Resistenza.

Se vinci il combattimento, vai al **5**.

287

In preda al panico l'arciere sconosciuto lascia partire la freccia.

Somma i tuoi punteggi di Resistenza ed Agilità.

Se il totale è 12 o meno, vai al **174**.

Se è 13-18, vai al **60**.

Se invece è 19 o più, vai al **193**.

288

Arrivi a San Angelo poco prima del tramonto, quando una luce soffusa illumina ancora i pochi edifici rimasti intatti nella zona centrale della città. Un tempo questa era il centro commerciale di San Angelo, l'orgoglio dell'intera città, mentre ora di tutta l'antica opulenza non rimane altro che qualche rudere circondato da cumuli di polvere e detriti. Questa è la città che ospitava oltre un milione di persone!

Ti stai avvicinando al centro quando noti un massiccio muro di fortificazione attorno ad alcuni edifici: l'accesso alla città è controllato da un posto di blocco! Sarebbe assurdo proseguire, e perciò decidi di fare il giro della città alla ricerca di un'altra via d'accesso nella zona meridionale.

Viaggi ancora per un paio d'ore e quando arrivi è notte inoltrata. La tua idea è stata formidabile! Questa zona della città è praticamente disabitata e riesci ad entrare senza essere visto. Con l'aiuto delle tenebre riesci ad arrivare senza difficoltà ad un miglio dal centro, dove noti i primi segni della presenza dei banditi. Il pericoloso compito di salvare Kate sarà coronato dal successo solo se la tua spider non cadrà in mano nemica: quindi decidi di entrare in città a piedi. Devi assolutamente cercare un nascondiglio sicuro per l'unico veicolo di cui disponi, quello che ti garantisce la salvezza!

Il parcheggio sotterraneo di un supermarket Sears è proprio il posto che cercavi: sistemi la spider in un

angolo, e dato che il viaggio è stato estenuante decidi di riposare qualche ora prima di iniziare la parte più impegnativa della missione.

Vai al **29**.



289

Ritorni nell'atrio e noti che in fondo all'altro corridoio, il quale passa davanti ad alcuni uffici e a sale per conferenze, c'è un'ampia scalinata che conduce nel sotterraneo. Scendi tre piani e ti trovi davanti all'entrata di un enorme ristorante in rovina, che occupa gran parte del piano. Nella penombra intravedi una porta d'emergenza: molto probabilmente collega la sala da pranzo con le cucine, e spinto dalla curiosità e dalla fame inizi ad attraversare la sala diretto verso la misteriosa porta.

Se la fortuna non ti ha abbandonato forse riesci a trovare del cibo in scatola!

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio d'Intelligenza.

Se il totale è 11 o meno, vai al **159**.
Se invece è 12 o più, vai al **233**.

290

La superstrada attraversa una pianura arida e desolata dove è impossibile qualsiasi forma di vita. Continui a viaggiare seguendo il corso da tempo prosciugato del Lacy Creek quando in lontananza scorgi un segnale arrugginito e quasi illeggibile, che annuncia il tuo arrivo ai confini della contea di Sterling. Sfortunatamente proprio adesso il motore comincia a darti dei problemi!

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero scelto è 0-4, vai al **133**.
Se invece è 5-9, vai al **344**.

291

I banditi rinunciano a cercarvi e ritornano alle loro moto per riprendere il viaggio verso sud: il pericolo ormai è passato, e perciò decidi di rimanere qui per dormire alcune ore prima di ripartire all'alba.

Alle prime luci del giorno, quando vi mettete in viaggio, il paesaggio che si presenta ai vostri occhi è davvero affascinante: la superstrada attraversa un'immensa pianura cosparsa di rocce di varia misura. Anche se tutto sembra tranquillo rimani all'erta finché raggiungi Sonora, la prima città che incontri lungo il percorso. Non devi commettere errori! Dopotutto questa è anche la direzione presa dagli Angelinos ieri sera, quando sono partiti da Eldorado. In lontananza intravedi l'interstatale 10, la strada che ti condurrà a Kent, punto d'incontro con il tuo gruppo.

Imbocchi l'autostrada e finalmente puoi assaporare l'ebbrezza della velocità: il fondo stradale è in ottimo



(fig. 16) Il furgone ti sta piombando addosso a tutta velocità.

stato e ciò ti permette di premere l'acceleratore a tavoletta! Gli Angelinos sembrano essere scomparsi ed in cuor tuo speri che si siano fermati a saccheggiare Sonora credendo di trovarvi là. Ma qualcosa ti dice che le cose non stanno proprio così!

Vai al **306**.

292

Il tuo attacco coglie il bandito alla sprovvista, ma sfortunatamente non hai mirato con precisione: lo ferisci al braccio ma questo non gli impedisce di rispondere al fuoco.

Somma i tuoi punteggi di Resistenza ed Agilità.

Se il totale è 17 o meno, vai al **247**.
Se invece è 18 o più, vai al **71**.

293 *(fig. 16)*

Il convoglio abbandona la base di Big Spring a tutta velocità. Il rumore assordante dei motori echeggia nell'oscurità della notte mentre i rottami delle auto abbandonate lungo l'autostrada 20 sembrano sfrecciare ai lati della tua spider. Improvvisamente vedi salire al cielo una sottile linea luminosa: è un bengala, un razzo illuminante lanciato dalle vedette dei Mavericks appostate dietro la barricata che si trova qualche miglio più avanti.

La barricata è formata da un ammasso di vecchie auto e cumuli di macerie, e ha la funzione di ostacolare la circolazione sulla strada. Il carro attrezzi si sta dirigendo ad una velocità pazzesca contro l'ostacolo, e i banditi cercano disperatamente di fermarlo a raffiche

di mitra. Ma ogni loro tentativo è inutile! Il pesante camion sfonda la barricata senza difficoltà: il violento scontro scaraventa in aria una pioggia di lamiere e rottami assieme ai cadaveri dei banditi che non sono stati abbastanza veloci da fuggire. Uno alla volta i mezzi del convoglio attraversano il varco aperto da Pecos Pete: tra poco toccherà anche alla tua spider!

Alla tua destra noti un terrapieno particolarmente scosceso, sulla cui sommità c'è un vecchio e pesante furgone, tenuto fermo da alcuni blocchi di cemento infilati sotto le ruote. Due banditi stanno tentando di toglierli prima del tuo arrivo, e a quanto pare ci sono riusciti! La tua spider si trova in rotta di collisione, e tra pochi secondi ti scontrerai frontalmente con il pesante furgone che sta prendendo velocità giù per la scarpata.

Se vuoi evitarlo sterzando verso sinistra, vai al **209**.
Se vuoi evitare lo scontro frenando bruscamente, vai al **118**.
Se invece decidi di accelerare per allontanarti a tutta velocità, vai al **72**.

294

Zio Jonas e gli altri dovranno aspettare il tuo segnale: rimanete d'accordo che sparerai il razzo appena verrà aperto il varco nella barricata, e che quando lo vedranno dovranno partire a tutta velocità e non fermarsi per nessun motivo finché non saranno arrivati a El Paso.

Vai al **345**.

295

Hai fatto pochi passi quando una raffica di mitra colpisce un cumulo di macerie a pochi metri di distanza. Un proiettile di rimbalzo sfortunatamente ti ferisce il palmo della mano: perdi 2 punti di Resistenza. Kate si rende conto di quanto sta accadendo e rallenta per permetterti di raggiungerla. Con un urlo la inciti a proseguire senza fermarsi.

La sparatoria continua, ma la mira dei banditi lascia molto a desiderare: riuscite a raggiungere le rovine della stazione dei pompieri sani e salvi. Il tetto è inesistente, ma in mezzo a tutta questa desolazione scopri una vecchia ambulanza.

Se vuoi esaminare il veicolo da vicino, vai al **232**.
Se invece decidi di non perdere tempo e continuare a fuggire, vai al **148**.

296

Accosti l'auto sul ciglio della strada e guardi il ponte con il binocolo. Ci sono due banditi, entrambi a torso nudo, che stanno arrostendo qualcosa su un piccolo falò. Hanno parcheggiato le moto in mezzo alla strada e non sembrano essersi accorti della tua presenza.

Se vuoi attaccarli, vai al **175**.
Se invece preferisci rimanere nascosto ed aspettare che si allontanino dal ponte, vai al **12**.

297

Un dolore lancinante ti paralizza il torace, ma dopo alcuni secondi non senti più nulla. Vieni vinto da una sensazione strana, una specie di irresistibile torpore, e

in poco tempo non riesci più a vedere il corridoio: le immagini svaniscono in una oscurità senza fine.

La tua pericolosa missione termina tragicamente qui, a San Angelo.



298

Dopo avere urtato una roccia sporgente la spider si impenna e comincia a volteggiare paurosamente in aria. Cerchi disperatamente di riprendere il controllo dell'auto ma ormai è troppo tardi. Non hai nemmeno il tempo di gridare: dopo alcune terrificanti capriole la spider si schianta al suolo esplodendo con un fragore assordante.

La tua pericolosa missione termina tragicamente qui.

299

L'attesa è molto lunga: ma finalmente dopo parecchie ore i cancelli dello stadio vengono aperti e la folla di banditi inizia ad entrare. Esci dal tuo nascondiglio e ti mescoli in mezzo alla gente, camminando con molta disinvoltura lungo il viale che circonda lo stadio. La situazione è veramente pericolosa! Continui a camminare senza guardare nessuno in particolare, per non attirare l'attenzione di nessuno. Ma c'è un camion che ti ha particolarmente incuriosito, e decidi di avvicinarti senza farti notare. Il camion sta trainando un rimorchio con due potentissime moto nuove fiammanti, sicuramente sono le moto dei due favoriti! Tra tutti i camion in sosta scommetteresti la tua stessa spider che questo entra di sicuro nello stadio!

Ti guardi attorno furtivamente: non c'è nessuno! Salti sul rimorchio e ti nascondi dietro a due enormi contenitori per il combustibile. Dopo alcuni minuti senti salire qualcuno nella cabina di guida ed accendere il motore: con uno scossone il veicolo inizia a muoversi e intuisci che si sta dirigendo verso i cancelli dello stadio. Il camion continua il suo breve viaggio lungo il vialetto d'accesso e si ferma quasi subito. Con il fiato sospeso senti la porta del rimorchio aprirsi con un cigolio sinistro e intravedi qualcuno salire.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Agilità.

Se il totale è 6 o meno, vai al **115**.
Se invece è 7 o più, vai al **68**.

300

È grandioso poter correre di nuovo ad alta velocità, dopo quelle maledette venticinque miglia a passo d'uomo! È bello anche sapere che non ci sono più di cinquanta miglia fino a Kent: la strada è tutta in leggera salita, nel tratto dove l'autostrada attraversa le rovine di Brogado e corre lungo il versante settentrionale delle Davis Mountains. Durante questo percorso devi bere una razione d'acqua altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.



(fig. 17) Armato di una stalagmite ti lanci all'attacco del bandito.

Raggiungi Kent poco dopo mezzogiorno, con quasi un giorno di anticipo sulla data fissata per l'incontro con il convoglio. Sei sicuro che non è già arrivato, perché non noti nessun segno particolare: decidi quindi di sfruttare questa attesa per rilassarti e per recuperare le forze.

Vai al **172**.

301

Kate è rimasta senza proiettili, perciò devi finire alla svelta di cambiare la ruota anteriore danneggiata. Il capo della pattuglia di'Angelinos, convinto che siate rimasti senza munizioni, sale in moto e attraversa il fiume urlando maledizioni e facendo roteare una pesante catena nella mano sinistra.

Se possiedi un fucile pesante oppure una carabina e hai a disposizione come minimo un colpo, vai al **330**.
Altrimenti vai al **206**.

302 *(fig. 17)*

Kate estrae la pistola e comincia a sparare, ma il bandito si getta a terra rispondendo al fuoco ed i suoi proiettili rimbalzano tra le stalagmiti che ti riparano mandandole in mille pezzi.

La tua amica si alza per sparare di nuovo, ma sfortunatamente la pistola si inceppa. Con una risata raccapricciante il bandito si alza in piedi ed avanza minaccioso, convinto che Kate ormai non sia più una minaccia, ma la tua amica in preda alla disperazione gli tira addosso la pistola con un gesto talmente veloce che sorprende il bandito colpendolo al viso. L'Angelino urla inferocito, coprendosi il naso sanguinante con una

mano. Istintivamente afferri la punta di una stalagmite rotta e ti lanci contro il bandito, prima che abbia il tempo di riprendere il mitra.

Chinatown

Combattività 12 Resistenza 25

Il bandito è ferito e il tuo attacco lo ha colto di sorpresa: durante il primo scontro non perdi punti di Resistenza.

Se vuoi evitare il combattimento in qualsiasi momento, vai al **152**.
Se vinci il combattimento, vai al **36**.



303

Percorri la deviazione attorno a Sterling City senza inconvenienti e riprendi la superstrada 87 poche miglia più a sud della città. Questo tratto di strada è stato veramente estenuante, e ti è venuta sete: devi bere una razione d'acqua altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

L'autostrada costeggia il letto inaridito e roccioso del North Concho River: lo guardi perplesso e cerchi di immaginare quanto fosse incantevole prima del Disastro. Ma i tuoi pensieri vengono interrotti da un segnale stradale che attira la tua attenzione.

BROOME – 2 MIGLIA

Se possiedi una **radio C.B.**, vai al **220**.
Altrimenti vai al **46**.

304

Fermi la spider sul ciglio della strada e prosegui verso il Black Peak a piedi. Il pendìo è scosceso ed accidentato: avanzi con fatica, e se non riesci a trovare un sentiero dovrai abbandonare le tue ricerche.

Se possiedi un **binocolo**, vai all'**82**.
Altrimenti vai al **125**.

305

Per un'ora procedete tra le macerie e i cumuli di calcinacci, attraversando gli spazi aperti di corsa per evitare il rischio di venire scoperti. Finalmente raggiungete la zona meridionale del muro: trovate un posto abbastanza riparato e potete fermarvi per riprendere fiato. Spieghi alla tua amica il luogo dove hai parcheggiato la spider, nel caso tu non riuscissi ad uscire vivo da San Angelo.

"Non parlare così, Mark" sussurra tenendo la tua mano tra le sue. "Mi fai paura!"

In breve le racconti del tuo incontro programmato con il resto del gruppo: dovete incontrarvi a Kent, esattamente tra sei giorni! Vorresti dirle molte altre cose, ma l'arrivo di quattro banditi su una rumorosa jeep scoperta improvvisamente mette fine alla vostra conversazione. Il veicolo si ferma con uno stridìo assordante di freni ed i quattro ceffi scendono impugnando minacciosamente dei mitra. Il capo brontola qualcosa e gli altri si sparpagliano in mezzo alle macerie: l'inseguimento inizia!

Oltre il muro c'è uno spazio aperto di oltre una cinquantina di metri tra il quartier generale e le rovine

della periferia meridionale: se vuoi raggiungere la tua auto devi assolutamente attraversare questa zona pericolosissima!

Se vuoi tentare di attraversarla subito, scavalcando il muro prima che i banditi si avvicinino troppo, vai al **64**.

Se invece preferisci rimanere nascosto finché non si allontanano e poi cercare di rubare la loro jeep, vai al **128**.

306

Sotto un viadotto sopraelevato intravedi un gruppo di Angelinos; sono tutti in fila, seduti a cavalcioni sulle loro moto, e ognuno di loro ha una carabina o un mitra montato sul manubrio. Vi hanno sorpassato durante la notte, ma adesso si sono fermati e stanno aspettando pazientemente il vostro arrivo.

Appena arrivate a tiro i banditi aprono il fuoco: alla tua destra vedi una rampa d'uscita che sale verso il ponte, l'unica via di salvezza dalle raffiche incessanti degli avversari.

Scegli un numero nella Tabella del Destino e sommalo ai tuoi punteggi di Guida ed Intelligenza.

Se il totale è 9 o meno, vai al **54**.
Se invece è 10 o più, vai al **178**.

307

La spider sbanda violentemente, e la carabina ti sfugge di mano mentre cerchi di riprendere il controllo dell'auto. Riesci a rimetterti in strada con molta fatica, ma devi assolutamente sbarazzarti dell'avversario che stai inseguendo: miri con la maggiore precisione possibile e premi il grilletto.

Somma ai tuoi punteggi di Guida e Mira un numero scelto dalla Tabella del Destino.

Se il totale è 12 o meno, vai al **318**.
Se invece è 13 o più, vai al **19**.



308

Ti allontani dal corpo del bandito e corri verso Kate: è molto impaurita ma incolume. La prendi per mano ed insieme correte verso la parte anteriore dell'area di servizio, appena in tempo per vedere l'unico superstite fuggire a tutta velocità.

Haskell ed i suoi uomini festeggiano la vittoria ed iniziano a frugare nelle tasche degli avversari uccisi. Trovano alcuni effetti personali ma riescono a recuperare anche armi e munizioni.

Mitra
Pistola
12 colpi da 9 mm
2 colpi da 7,62 mm
5 colpi calibro 12
Coltello (2)



(fig. 18) Con il calcio della pistola Kate colpisce disperatamente il coyote.

Dopo avere esaminato il bottino vi sbarazzate dei cadaveri e tornate verso la pompa di benzina: devi riuscire a scoprire il codice segreto!

Vai al **129**.

309

Recuperi il controllo del veicolo sterzando bruscamente, e con una manovra da vero campione gli fai fare un paio di testa-coda e spegni il motore. Rimani immobile mentre il gruppo di banditi, una cinquantina di uomini, passa via con un rumore assordante. Ormai il rombo dei motori è lontano, e dentro di te sei molto soddisfatto al pensiero che dovrai affrontare cinquanta uomini in meno quando arriverai a San Angelo.

Tutto è ritornato tranquillo e ti guardi intorno: il posto è squallido e in rovina.

Se vuoi dare un'occhiata in giro, vai al **48**.
Se invece non vuoi perdere tempo e preferisci proseguire il viaggio verso San Angelo, vai al **230**.

310 *(fig. 18)*

Tieni premuto l'acceleratore a tavoletta e ti dirigi verso Christoval inseguito da una decina di Angelinos. Appena entrato in città vedi in mezzo alla strada due branchi di coyote combattere selvaggiamente l'uno contro l'altro. I due branchi vengono aizzati da due gruppi di uomini, che a quanto pare hanno scommesso sul risultato del combattimento: l'avvenimento è così avvincente che non si rendono nemmeno conto che ti stai dirigendo a tutta velocità proprio in mezzo al campo di battaglia. Inizi a suonare il clacson e ad accendere ripetutamente i fari per avvertire del tuo

arrivo inaspettato. Gli uomini e gli animali si disperdono in tutte le direzioni, ma per alcuni di loro è troppo tardi!

La spider travolge una decina di coyote scaraventandoli in aria. L'urto è spaventoso, e una delle bestie rimbalza sul cofano e cade tra te e Kate. La bestia è impazzita dal dolore e si avventa contro il tuo braccio destro azzannandolo selvaggiamente. In preda al panico Kate cerca di tramortirlo con il calcio della pistola, mentre tu cerchi disperatamente di mantenere il controllo dell'auto.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Guida.

Se il totale è 8 o meno, vai al **140**.
Se è 9-12, vai al **28**.
Se invece è 13 o più, vai all'**87**.



311

Lo riconosci subito: le sottili zampe pelose appartengono ad un ragno velenosissimo, la tarantola!

Rimani impietrito a fissarlo, mentre Kate cerca disperatamente qualcosa di rigido tra i rottami sul pavimento. Ti implora di stare assolutamente fermo perché vuole tentare di togliertelo con un pezzo di cartone.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero scelto è 0-2, vai al **202**.
Se invece è 3-9, vai al **280**.

312

Le prime luci dell'alba a oriente cominciano a illuminare lo specchietto retrovisore, mentre esci dalla colonna ed inizi a sorpassare il convoglio. Ti stai avvicinando all'autocisterna quando uno spruzzo ti bagna il parabrezza, e l'odore acre della benzina ti penetra nelle narici. Un fiotto di benzina sta zampillando da un foro nel serbatoio, provocato evidentemente da qualche proiettile, e devi sbrigarti a segnalarlo a zio Jonas.

Hai percorso poco più di un miglio quando l'autostrada passa nelle vicinanze delle rovine di Stanton, una cittadina saccheggiata dai Mavericks parecchio tempo fa. Decidi di fare fermare il convoglio per una sosta. Pecos Pete si offre volontario per dare una mano allo zio Jonas ad aggiustare il foro, e nell'attesa chiedi a Cutter che ti aiuti a comunicare al resto del gruppo i tuoi piani per salvare Kate. Inizialmente ci sono molti che la ritengono un'impresa pazza e rischiosa, ma dopo che Cutter parla a tuo favore ci ripensano e danno il loro consenso.

Il piano consiste in questo: andrai da solo a San Angelo per infiltrarti in città durante le trattative di Mad Dog Michigan con gli Angelinos. Quando avrai ritrovato Kate ti allontanerai dalla città e ti dirigerai verso ovest per incontrare il resto del convoglio a Kent, punto di confluenza delle autostrade 20 e 10. L'incontro viene fissato esattamente tra sette giorni da oggi.

Se per qualsiasi ragione tu o il convoglio non riuscirete ad arrivare per mezzogiorno, il prossimo appuntamento sarà direttamente a El Paso.

Prima di partire carichi nel bagagliaio posteriore due enormi taniche di plastica contenenti benzina sufficiente per la deviazione di 400 miglia verso San Angelo. Tutto è pronto e i tuoi amici hanno finito di riparare l'autocisterna: tutti i membri della colonia, ma soprattutto i tuoi zii, ti salutano commossi. Temono per il tuo destino, ma ammirano profondamente il tuo coraggio e la tua determinazione di salvare la ragazza di cui sei innamorato.

Osservi silenziosamente il convoglio scomparire all'orizzonte verso ovest mentre il sole sorge lentamente ed illumina l'asfalto rovinato della superstrada statale 137 che porta verso sud. Una sensazione di incertezza ti pervade quando pensi alla difficile missione che stai per iniziare.

"È una faccenda dannatamente rischiosa, ma devo farcela a tutti i costi!" esclami con rabbia mentre giri l'auto e acceleri prendendo la strada del sud.

Vai al **167**.

313

Devi metterti in piedi sul sedile se vuoi tentare di liberarti dal coyote. Intanto gli scommettitori hanno radunato il resto degli animali e ve li stanno aizzando contro. Proprio un gran bello spettacolo: un branco di coyote indemoniati e famelici che avanzano minacciosi verso la spider, ululando e digrignando i denti. Kate estrae velocemente la pistola ed inizia a sparare uccidendone tre. Grazie al suo intervento riesci a scaraventare il cadavere del coyote fuori dall'auto, ma prima che tu ti rimetta a sedere i banditi rispondono al fuoco. Senti qualcosa colpirti la schiena, ma non provi alcun male: non riesci a capire cosa stia succedendo ma non puoi perdere tempo prezioso. Giri la chiave e con un'accelerata folle ti allontani dai coyote e dai loro padroni, avvolto in una nuvola di polvere e sassi per dirigerti verso il ponte di Christoval.

Anche Kate ha sentito lo strano rumore della pallottola, e temendo il peggio si china per controllarti la schiena. Con un sospiro di sollievo ti comunica che il proiettile è stato fermato dalla borraccia.

Cancella dal Registro d'Azione tutte le razioni d'acqua a tua disposizione, ma non cancellare la borraccia perché sei in grado di ripararla.

Vai al **324**.

314

Estrai la granata dallo zaino e predisponi il timer a quattro secondi. Togli la sicura e lanci la bomba nella stanza dove si trova il cecchino, voltandoti di scatto per ripararti dall'esplosione. Il boato scuote le pareti e una vampata di fuoco e fumo invade il corridoio. Quando finalmente il fumo si dirada entri nella stanza, e vicino alla finestra trovi il corpo del nemico dilaniato dallo scoppio: tra le mani tiene ancora una magnifica carabina. (Se vuoi tenerla scopri che ha 8 colpi da 7,62 mm.)

"Via libera" urli agli altri in strada mentre ti allontani dalla stanza in fiamme.

Vai al **239**.

315

Hai quasi raggiunto la sommità quando ti scivola un piede e cadi rovinosamente verso il basso, avvolto in una nuvola di polvere e detriti. Atterri sul selciato sottostante e perdi 3 punti di Resistenza.

"Cosa stavi combinando lassù?" sbraita un piccoletto accompagnato da un altro ceffo; sono appena scesi da un furgoncino su cui è disegnata una testa di leone. Accidenti, ti sei fatto beccare dai Lions!

"Perché non entri dal cancello nord, amico? È lì che si incontrano tutti gli Angelinos!"

Ti rialzi a fatica e ti levi frettolosamente la polvere di dosso: dopo alcuni secondi ti fermi e capisci perché non sei stato riconosciuto. Lo strato di polvere che ricopre i tuoi vestiti ha fortunatamente nascosto la tua vera identità!

"Sono uno della banda e voglio vedere la gara. Dovrei pattugliare la zona meridionale ma non succede mai nulla da quelle parti. Datemi una mano a entrare allo stadio!"

I due banditi ti guardano sorridendo: hanno trovato qualcuno a cui rubacchiare qualcosa. Ti porterebbero volentieri all'interno dello stadio, ma ad un prezzo: devi dargli qualcosa!

Se hai una **bottiglia di bourbon**, vai al **102**.
Altrimenti vai al **227**.

316

Il calore e le fiamme ti costringono ad indietreggiare e ad allontanarti dalla porta. Raggiungi il centro della stanza e ti guardi in giro alla ricerca disperata di un'altra via d'uscita, ma tutte ormai sono bloccate dalle fiamme.

Avvolgi la parte superiore del corpo di Kate con un pesante tappeto e le ordini di uscire di corsa dalla porta principale; la tua amica si lancia coraggiosamente fuori e riesce a mettersi in salvo. Adesso che Kate è salva sei un po' più tranquillo: ti avvolgi la testa con il giubbotto, prendi un profondo respiro e ti lanci fuori anche tu.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Agilità.

Se il totale è 7 o meno, vai al **139**.
Se invece è 8 o più, vai al **34**.

317

Abbandoni la superstrada e cominci a percorrere la zona rocciosa che circonda la città di Christoval ed il South Concho River. Non puoi correre molto forte a causa dell'asperità del terreno, e purtroppo scopri nello specchietto retrovisore che la distanza tra te e i banditi sta diminuendo. L'unico modo per sfuggire è attraversare il fiume e ritornare sulla superstrada.

Anche Kate percepisce il pericolo e sa cosa deve fare: continua ad osservare attentamente il fiume alla ricerca di un luogo adatto per il guado, mentre tu procedi con cautela in mezzo a buche e sassi acuminati.

"Laggiù, Mark!" esclama indicando un tratto dove la riva è molto bassa. Sterzi bruscamente in quella direzione ed acceleri verso le acque puzzolenti. In questa

zona il fiume è molto basso ed il fondo è abbastanza buono.

Sei già in mezzo al guado quando senti un tonfo sordo: una colonna di fiamme, schegge ed acqua torbida si alza ad alcuni metri dalla tua auto. I banditi stanno lanciando delle granate!

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

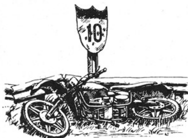
Se il numero scelto è 0-3, vai al **42**.
Se invece è 4-9, vai al **154**.

318

Manchi il bersaglio di parecchi centimetri, e ciò suscita l'ilarità del tuo avversario. Esce velocemente dall'autostrada ed inizia a correre sul terreno accidentato che fiancheggia la strada. Ricarichi la tua arma: non hai nessuna intenzione di lasciartelo sfuggire! Sterzi verso sinistra e lo insegui accelerando al massimo. Devi raggiungerlo prima che arrivi sulla superstrada 87.

Ma c'è ancora un ostacolo da superare: un canale di scolo ormai asciutto, che corre lungo la strada ed è abbastanza profondo da impedire al tuo avversario di attraversarlo. All'ultimo momento il bandito sterza bruscamente ed inizia a correre lungo il canale, ma tu non gli dai un attimo di tregua. Ormai gli sei alle costole, e l'unica cosa che gli rimane da fare è tentare di saltare il canale. In lontananza intravedi una stazione di servizio in rovina e poco più in là una tettoia molto spiovente, che arriva fino a terra e che può servire benissimo come trampolino per spiccare il salto verso la superstrada. Il bandito si gira per vedere quanto è riuscito a distanziarti e con un urlo spaventoso accelera e si dirige verso la tettoia.

Se vuoi tentare di saltare il canale seguendo l'esempio del tuo avversario, vai al **192**.
Se invece decidi di allontanarti dalla stazione di servizio, vai al **51**.



319

Infili velocemente una cartuccia nel fucile ed abbassi la canna per sparare al primo bandito, che sta correndo tra le rocce attorno all'area di servizio. Arriva ad una quindicina di metri dal tuo nascondiglio quando premi il grilletto: lo colpisci in pieno petto e l'urto lo scaraventa a terra. Il suo amico ha un attimo di esitazione, ma appena si rende conto della situazione esce allo scoperto e si mette a correre urlando selvaggiamente e tenendo il mitra in posizione di sparo.

Se hai munizioni sufficienti e vuoi sparare ancora, vai al **176**.
Se invece non ne hai oppure decidi di non sparare, vai al **212**.

320

Kate medica subito la ferita con bende e disinfettante: il suo intervento ti fa recuperare 1 punto di Resistenza, che viene sommato al punto che guadagni automaticamente per avere usato un'unità di pronto soccorso.

L'ampio corridoio che state percorrendo è completamente deserto, ma l'eco dei passi che vi inseguono sta aumentando spaventosamente: tra poco questo posto brulicherà di banditi scalmanati! Kate indica una porta di servizio e suggerisce di aprirla: non l'avevi notata a causa delle incrostazioni sulla parete! Potrebbe essere un ottimo nascondiglio, pensi, ma non hai un attimo da perdere e devi aprire subito quella porta.

Vai al **201**.

321

Racconti ai soldati della Lega chi sei e come sei arrivato a Fort Stockton. Ti ascoltano meravigliati ed increduli: cominciano a farti un sacco di domande per vedere se ti contraddici, ma quando si accorgono che stai dicendo la verità il loro atteggiamento nei tuoi confronti cambia radicalmente. Quando finalmente hai finito il tuo racconto e hai risposto a tutte le loro domande, ti rendi conto che ti sei guadagnato la loro ammirazione.

Adesso tocca al gruppo di militari raccontare la loro storia: prima del Disastro appartenevano al corpo dei marines della L.D.M. di stanza negli impianti radar sotterranei di Brownsville, Texas. Solamente dodici uomini della loro compagnia sono sopravvissuti durante gli anni postatomici, ma quando sono riusciti a risalire in superficie sono stati subito attaccati da un gruppo di banditi sanguinari. Gli unici superstiti di quell'attacco sono loro tre, e sono dovuti scappare da Brownsville a piedi. Dopo lunghe ricerche sono riusciti a trovare un veicolo funzionante, un furgoncino della polizia, e hanno viaggiato finché hanno fuso il motore e sono rimasti senza benzina. Stanno cercando di raggiungere il loro quartier generale a Fort Bliss, a nord di El Paso, dove sperano di riunirsi con le altre compagnie di sopravvissuti. Sono arrivati a Fort Stockton tre giorni fa e non sono riusciti a proseguire il viaggio a causa del caldo insopportabile e delle violente tempeste notturne provenienti dalle Barrilla Mountains.

Hanno allestito un accampamento nel motel lì vicino, e vi invitano a cenare con loro: potrebbe essere una buona occasione per farsi venire qualche buona idea su come trovare un po' di benzina per la spider. La cena è semplice ma mangi con appetito: recupera 2 punti di Resistenza.

Vai al **58**.

322

Senti qualcosa di indefinibile perforarti lo stomaco, ed un forte senso di nausea ti paralizza completamente. Appoggi una mano contro l'addome e senti un fiotto di sangue uscire dalla ferita, anche se continui a non sentire nessun dolore. Una verità spaventosa si fa strada nella tua mente: il proiettile ti ha completamente paralizzato la metà inferiore del corpo, tuttavia cerchi con la forza della disperazione di allontanarti dalla porta. Forse il bandito invisibile ha intenzione di sparare ancora!

Sei riuscito a trascinarti per pochi passi quando la vista ti si annebbia e le gambe cedono sotto il peso del corpo. Continui a non sentire nulla ma un senso di torpore mortale si sta impadronendo inesorabilmente di te.

La tua missione e la tua giovane vita terminano tragicamente qui, a San Angelo.

323

Il sangue ti martella alle tempie mentre aspetti in silenzio il momento più adatto per passare all'attacco. I passi del bandito si avvicinano, ma non ti decidi ad uscire allo scoperto. Ad un tratto i passi si fermano: non devi aspettare un secondo di più! Ti alzi, punti e spari.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 6 o meno, vai al **292**.
Se invece è 7 o più, vai al **18**.

324

Anche quando hai raggiunto l'altra estremità del ponte continui a tenere premuto l'acceleratore, finché vedi la città di Christoval scomparire dallo specchietto retrovisore. La superstrada attraversa un territorio desolato e squallido, dove non è possibile alcuna forma di vita. Sembra quasi un paesaggio lunare, e se non fosse per il meraviglioso tramonto e per la piacevole brezza serale penseresti di trovarti su un altro pianeta.

È quasi notte quando all'orizzonte intravedi il profilo di una città con i suoi edifici in rovina ed i cumuli di macerie illuminati dalla luce lunare. Riesci a leggere un cartello stradale semidistrutto grazie alla luce dei fari: stai entrando nella cittadina di Eldorado.

Vai al **132**.



325

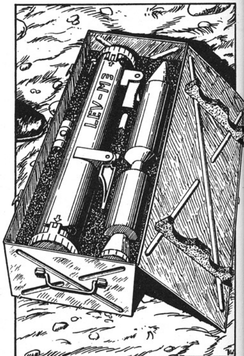
Procedete a tentoni lungo la galleria buia, cercando di evitare i grossi cavi appesi alle pareti. Mezz'ora più tardi raggiungete una zona più ampia: dal soffitto filtra una debole luce che illumina una piccola scala diretta verso una botola. Kate suggerisce di controllare dove porta la scala. Forse vale veramente la pena provare! Raggiungi la botola e la sollevi con cautela: Kate aveva ragione, perché vi trovate esattamente davanti all'entrata principale del Reagan Memorial Stadium.

Aspetti finché i vari gruppi di banditi si sono dispersi, poi uscite dal cunicolo e avanzando lentamente fra i cumuli di macerie vi dirigete verso il settore centro-meridionale del quartier generale di San Angelo.

Vai al **305**.

326

Sterzi bruscamente verso destra per evitare di venire colpito in pieno dal razzo, e fortunatamente il micidiale proiettile si conficca nel terreno molto vicino alle ruote posteriori. Purtroppo l'esplosione squarcia il



(fig. 19) Nella cassetta c'è un missile terra-aria.

bagagliaio posteriore e ti fa sbandare. Cerchi disperatamente di riguadagnare il controllo del veicolo, ma ti stai dirigendo a velocità folle verso una profonda gola.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Guida.

Se il totale è 7 o meno, vai al **39**.
Se invece è 8 o più, vai al **283**.

327

Il bandito si guarda nervosamente dietro le spalle: il rombo del tuo motore lo insegue da vicino e capisci che è difficile per lui mantenere la velocità. I suoi occhi iniettati di sangue sembrano quelli di un diavolo disperato: la moto sta perdendo colpi e non riesce più ad accelerare.

Se usi una pistola, vai al **179**.
Se usi un mitra, vai al **279**.
Se usi un fucile pesante, vai al **38**.
Se invece usi una carabina, vai al **217**.

328 *(fig. 19)*

Assieme al sergente Haskell ti sbarazzi dei banditi con una serie di colpi ben assestati (cancella due colpi dalla tua cartucciera) prima di dare un'occhiata al carico. Scopri un piccolo arsenale: mortai, armi anticarro, mitra pesanti e molte altre armi di ogni genere. Sfortunatamente non ci sono le munizioni! Stai per far esplodere il camion per evitare che il carico cada nelle mani di altri banditi, quando un oggetto che vi era sfuggito attira la tua attenzione.

In un contenitore sigillato scopri un **missile terra-aria** portatile, un'arma otto volte più potente di un semplice bazooka.

Se vuoi tenere questa potente arma devi ridurre di 2 punti la tua Agilità a causa del suo peso e delle sue dimensioni.

Vai al **114**.

329

Cerchi di soffocare la paura e di ignorare il rumore dei motori che si avvicinano minacciosamente, e ti concentri per trovare un passaggio che ti consenta di raggiungere il letto del fiume. I tuoi sforzi vengono premiati: riesci a scendere lungo la sponda e ti nascondi assieme alla spider prima che i banditi si avvicinino troppo e ti scoprano. Rimani con il fiato sospeso ed aspetti che il gruppo passi avanti: in fondo è meglio così, dovrai affrontare cinquanta banditi in meno quando arriverai a San Angelo!

Le moto si allontanano avvolte in una nuvola di polvere: avvii il motore e risali velocemente l'argine per dirigerti verso Broome.

Vai al **153**.

330

Il capo della banda di esploratori ha raggiunto quasi il centro del fiume quando Kate ti strappa il fucile dalle mani, mira e preme il grilletto: con una precisione agghiacciante colpisce il bandito al cuore uccidendolo all'istante. L'impatto del colpo lo scaraventa nel fiume lasciando sbalordito il resto della banda. Non hai un attimo da perdere! Riesci ad ultimare il lavoro in pochi secondi e salti subito in macchina. Kate ti segue e ripone il fucile dietro al tuo sedile esclamando: "Andiamocene da qui!"

Risali l'argine e ti allontani a tutta velocità dirigendoti verso la superstrada: riflessi nello specchietto retrovisore vedi gli esploratori Angelinos recuperare il corpo del loro capo dal South Concho River.

Vai al **249**.

331

Quando il fumo dell'esplosione si dirada ti avvicini alla porta e scopri che il lucchetto non esiste più! Spingi con forza la porta ed entri nell'enorme stanza: trovi un furgoncino corazzato, simile a quelli che un tempo venivano usati dalle banche per il trasporto di valori. Questo probabilmente è stato rubato prima del Disastro, ed è stato portato qui dove i rapinatori pensavano di spartirsi il bottino. Sfortunatamente per loro i ladri non sono mai riusciti a farlo: all'interno trovi trenta milioni di dollari, una somma che adesso purtroppo non vale nulla!

Il serbatoio è quasi pieno, ma questo è un furgoncino diesel, non a benzina! Imprecando contro la sfortuna continui a rovistare alla ricerca di qualcosa di utile.

Scatola degli attrezzi
Pompa
3 razioni di acqua distillata
Olio per motore
Chiave inglese

Il sole sta tramontando e stanno sopraggiungendo le inquietanti ombre della notte: dopo avere controllato che non ti sia sfuggito nulla di interessante ti allontani dall'edificio e ritorni alla macchina.

Vai al **216**.



332

Cadi riverso a causa dell'impatto dei colpi, e l'arma ti schizza dalle mani. Rimani tramortito per alcuni secondi ma stringi i denti e cerchi di alzarti: un dolore lancinante ti impedisce ogni movimento, e scivoli cadendo pesantemente addosso al cadavere del bandito sul letto del fiume.

Improvvisamente senti un rumore che ti gela il sangue nelle vene: l'altro bandito si sta avvicinando di corsa per darti il colpo di grazia. Ti guardi intorno alla disperata ricerca di un'arma con cui difenderti: nella cintura del bandito morto è infilata una pistola! Alzi lo sguardo e vedi il volto del tuo inseguitore affacciarsi al bordo del fossato proprio nel momento in cui impugni la pistola. Vi insultate a vicenda e contemporaneamente mirate e aprite il fuoco.

Somma i tuoi punteggi di Resistenza e Mira.

Se il totale è 22 o meno, vai al **151**.
Se invece è 23 o più, vai al **187**.

333

Stringendoti con le mani la gamba ferita, ti trascini verso il sergente e lo trovi in un angolo del bar inginocchiato vicino ad un bandito ferito al torace e con una gamba fratturata. Sul giubbotto che indossa vedi disegnato un asso di picche, lo stemma dei Mavericks.

Haskell gli alza la testa e gli chiede cosa stava facendo qui, ma il bandito morente si rifiuta di rispondere.

Se hai un'unità di pronto soccorso e vuoi usarla per medicargli la ferita, vai al **231**.
Se non ne hai oppure non vuoi sprecarne una su un uomo che ha appena tentato di ucciderti, vai al **73**.

334

Ti mancano meno di una ventina di metri per raggiungere la vecchia stazione dei pompieri quando il silenzio viene rotto da una violenta raffica. Le pallottole rimbalzano sul terreno alzando piccole nuvole di polvere: Kate continua a correre ma ti lancia uno sguardo pieno di paura. "Sto bene!" le urli. "Continua a correre!" La sparatoria continua ma i proiettili fortunatamente mancano il bersaglio permettendovi di raggiungere le rovine sani e salvi.

Il tetto dell'edificio è quasi completamente crollato, ma all'interno trovi un veicolo, un'autoambulanza sopravvissuta al Disastro.

Se vuoi vedere all'interno del veicolo, vai al **232**.
Se invece decidi di lasciar perdere e continuare a fuggire, vai al **148**.

335

Li riconosci subito: quello vestito con abiti vivaci deve essere Mekong Mike, con il suo inconfondibile bue cornuto tatuato sulla fronte. L'altro ha un ampio giubbotto di pelle nera e sei pronto a scommettere che è Mad Dog Michigan in persona. Lo avevi immaginato più giovane: è leggermente stempiato e comincia ad avere qualche capello bianco, ma nonostante l'età percepisci in lui una forte propensione al comando. Lo guardi per alcuni secondi negli occhi e capisci che non ha abbandonato affatto i suoi progetti di vendetta.

Mekong Mike ha estratto la pistola, ma prima che riesca a sparare lo colpisci al polso con la tua arma. Urla inferocito dal dolore e lascia cadere la Beretta automatica. Credi di averlo disarmato, ma noti qualcosa scintillare nell'altra mano: un pugnale! Il bandito cerca di colpirti al busto, ma con una mossa veloce ed agile cerchi di schivarlo. La sua reazione ti ha colto di sorpresa e Mekong Mike sfrutta l'occasione.

Mekong Mike
Combattività 19 — Resistenza 26

Se vinci il combattimento in 7 scontri o meno, vai al **91**.

Se invece lo vinci in 8 scontri o più, vai al **17**.

336

L'anta dell'armadio a muro si apre lentamente con un inquietante cigolio, e Kate esce dal nascondiglio con un'espressione sconvolta dalla paura; ma quando vede che sei illeso si tranquillizza. "Forse ci conviene guardare nelle tasche di quel bandito" suggerisce. Ha appena finito di parlare quando ti rendi conto che la cosa è impossibile: stanno arrivando altri banditi, attirati dalle grida disperate del loro compagno morente.

Sono già saliti al primo piano e stanno correndo lungo il corridoio. Hai solamente due possibilità di fuga: puoi rimanere e affrontare gli Angelinos, oppure puoi saltare dalla finestra.

Se vuoi rimanere a combattere, vai al **127**.

Se invece decidi di fuggire finché sei ancora in tempo, vai al **66**.



337

Dai finalmente il colpo di grazia al tuo avversario. L'altro bandito non è riuscito a colpirti mentre eri impegnato nel feroce combattimento corpo a corpo, e così ha deciso di vendicare il suo amico. Guardi verso il ponte e lo vedi arrivare di corsa con un micidiale coltello a scatto in mano! Sta urlando selvaggiamente mentre si prepara ad attaccare.

Supa Nova
Combattività 15 — Resistenza 24

Se vinci il combattimento, vai al **146**.



(fig. 20) Il bandito lancia un paio di manette ai piedi di Kate.

338

Una pallottola ti sfiora la spalla, ma fortunatamente riesci ad entrare nel drugstore senza un graffio. La parte posteriore della station wagon ingombra gran parte dell'entrata del negozio: il portellone è aperto ed il bagagliaio è pieno di roba saccheggiata.

L'interno è completamente buio, e solo dopo alcuni secondi riesci a distinguere i particolari. Nel retrobottega intravedi una scala, e decidi di salire al primo piano facendo molta attenzione. Hai appena raggiunto il pianerottolo quando senti un altro sparo, grazie al quale riesci ad individuare il nascondiglio del cecchino: si trova in una stanza in fondo al corridoio. Ti avvicini silenziosamente alla porta aperta e ti prepari ad attaccarlo di sorpresa.

Se hai una **granata**, vai al **314**.
Altrimenti vai al **177**.

339 *(fig. 20)*

Obbedisci all'ordine e lentamente appoggi a terra il cannello ossiacetilenico. Un bandito scuro di carnagione, un Angelino sicuramente, sbuca dalla penombra con una pistola in mano. Ridacchia allegramente al pensiero di aver preso due colombi in un colpo solo, e intanto con una mano si sta frugando nella tasca. Fa oscillare qualcosa di luccicante per qualche secondo e poi lo lancia ai piedi di Kate: un paio di manette! Con aria di sfida ordina a Kate di imprigionarti i polsi.

La tua amica si china molto lentamente e le afferra, ma invece di chiuderle attorno ai tuoi polsi si gira di scatto e le scaraventa in faccia al bandito, colpendolo in pieno. Devi approfittare dell'occasione! Con uno scatto felino ti impadronisci della pistola prima che

l'Angelino possa reagire. Sei riuscito a disarmarlo, ma con altrettanta velocità il bandito estrae un coltello che teneva nascosto nello stivale. Con un gesto fulmineo cerca di colpirti obbligandoti a buttarti su un fianco per evitare di essere colpito.

Yellow cab

Combattività 15 Resistenza 26

Grazie all'aiuto impareggiabile di Kate puoi aumentare di 2 punti la Combattività per tutta la durata del combattimento.

Se vinci, vai al **101**.

340

Indietreggi una decina di passi per prendere una buona rincorsa, poi parti: l'impatto è spaventoso e la porta cede subito, ma ti senti cadere in un baratro oscuro e senza fondo.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero scelto è 0-6, vai al **203**.
Se invece è 7-9, vai al **171**.

341

La catena ti sta arrivando addosso, ma fai in tempo a ripararti dietro la spider e ad evitare il colpo. Un secondo più tardi ricambi il favore lanciando uno straccio contro la ruota della moto; il pezzo di stoffa finisce negli ingranaggi e la ruota anteriore si blocca, facendo impennare la moto e scaraventando il bandito contro l'argine. La pesante moto si solleva e cade proprio addosso al bandito, uccidendolo all'istante.

Vai all'**11**.

342

Ti allontani velocemente dal deposito e ti dirigi verso la superstrada percorrendo le strade deserte di Broome: hai i nervi a pezzi, temi di cadere nelle mani di qualche pattuglia di banditi. Fortunatamente tutto fila liscio e dopo alcuni minuti ti ritrovi sull'autostrada diretto verso San Angelo. Gli avvenimenti delle ultime ore ti hanno messo fame, e mentre stai guidando devi mangiare una razione di cibo altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

Vai al **288**.

343

Muovi lentamente la mano, e non senti più il forte prurito; ma contemporaneamente cessano anche i passi lungo il corridoio: ti ha sentito! Il bandito sta caricando l'arma e si avvicina al tuo nascondiglio.

Se possiedi un'arma da fuoco e vuoi usarla, vai al **223**.

Se possiedi un'arma da combattimento e vuoi usarla per difenderti, vai al **158**.

Se vuoi affrontare l'avversario disarmato quando aprirà la porta, vai al **255**.

344

Continui a premere l'acceleratore, e dopo numerosi scoppi e dense nuvole di fumo il motore riprende a funzionare bene e il veicolo prende lentamente velocità. Con un sospiro di sollievo acceleri a fondo e ti allontani.

Dopo una decina di miglia all'orizzonte intravedi un ponte d'acciaio sopra il North Concho River: anche se

sembra in ottime condizioni non sei tranquillo, soprattutto perché vedi una sottile colonna di fumo alzarsi verso il cielo, proprio all'imboccatura del ponte.

Se possiedi un **binocolo**, vai al **296**.
Altrimenti vai al **224**.

345

Dopo avere dato le istruzioni all'intero convoglio ritorni da Haskell.

"Il convoglio è pronto a sfondare la barricata di Fabens: si muoveranno appena vedranno il mio razzo di segnalazione" gli comunichi.

"Perfetto!" esclama. "Adesso l'ultima cosa che ci rimane da fare è aprire il varco e farli passare".

Se possiedi un **missile terra-aria**, vai al **120**.
Altrimenti vai al **219**.

346

La gara sta per cominciare! Lungo la linea di partenza vengono allineati otto motociclisti in sella alle rispettive moto: alle urla di incitamento degli spettatori, i centauri rispondono con violente accelerate. Gli otto hanno lo sguardo fisso su un Angelino piccolo e grasso, appollaiato su una torretta in mezzo alla pista: in mano tiene una bandiera a scacchi e quando con un ampio e solenne gesto del braccio la abbassa, le urla degli spettatori e il rumore delle moto diventano insopportabili.

Sfruttando la confusione creata dalla gara ti avvicini alla sala cronisti. Un lungo corridoio coperto conduce ad una scala d'acciaio presidiata da due banditi corpulenti, un Angelino ed un Lion di Detroit. Alzi lo sguardo ed in cima alle scale vedi la porta d'accesso alla sala. Le urla ed il fragore dei motori ti hanno aiutato fino a questo momento, ma la gara sta quasi terminando: ti rendi conto che se vuoi oltrepassare le due guardie e salvare Kate devi farlo prima della fine della corsa.

Se possiedi una **granata**, vai al **9**.
Se possiedi un **razzo di segnalazione**, vai all'**89**.
Se invece possiedi una **sirena**, vai al **163**.
Altrimenti vai al **225**.



347

È quasi mezzogiorno quando arrivi a Brogado. La piccola cittadina montana è ridotta a un cumulo di macerie, e ciò non ti fa sperare nella possibilità di trovare del combustibile. Le tue paure vengono confermate dopo due ore di estenuanti ricerche: ci sono due sole stazioni di rifornimento: la prima è stata saccheggiata recentemente, mentre la seconda è stata completamente distrutta da un incendio.

Sembra proprio che dovrete andare a piedi per una trentina di miglia fino a Kent, quando Gunter vi fa

notare una macchina station wagon parcheggiata vicino all'entrata di un drugstore. Vi dirigete verso il negozio, ma improvvisamente uno sparo risuona nell'aria: proviene da una finestra al primo piano e ha colpito Gunter al torace.

"Attenti!" urla Haskell. "Tutti a terra!"

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai tuoi punteggi di Agilità ed Intelligenza.

Se il totale è 10 o meno, vai al **257**.
Se invece è 11 o più, vai al **92**.

348

Imbracci la tua potente arma con un gesto veloce e prendi la mira. Il bandito sta preparandosi a sparare con il suo G-12 ma tu non gliene dai il tempo: premi il grilletto e lo colpisci in pieno uccidendolo all'istante. L'impatto lo scaraventa violentemente a terra, e ti avvicini al cadavere per frugargli nelle tasche.

La tua vittima probabilmente apparteneva alla banda degli Angelinos, a giudicare dallo stemma dipinto sulla schiena del suo giubbotto di pelle. Al suo fianco trovi le armi ed il suo equipaggiamento: un mitra (caricato con 18 colpi da 9 mm) ed un pesante zaino:

Sega flessibile
Granata
Borraccia (contenente 3 razioni d'acqua)
Coperta piccola
Bende, sulfamidici e antisettici sufficienti per tre unità di pronto soccorso
Coltello (2)

Dopo avere frugato nello zaino dell'avversario ispezioni anche la cucina, e trovi parecchi oggetti interessanti:

Coltello da macellaio (3)
Coltello seghettato (2)
Cibo in scatola sufficiente per 5 pasti

Ricorda che se vuoi tenere qualche oggetto devi modificare il tuo Registro d'Azione.

Prima di allontanarti dalla cucina nascondi il cadavere del bandito in un frigorifero vuoto. Esci dall'uscita d'emergenza e sali velocemente una rampa di scale che porta in un vicolo maleodorante sul retro dell'edificio.

Vai al **269**.



349

Carichi la tua arma ed irrompi nella stanza. Accanto ad una finestra aperta vedi un uomo accovacciato che si gira di scatto appena entri: ha intenzione di affrontarti con la sua micidiale carabina, ma non gli dai il tempo sufficiente per reagire. Alzi la tua arma e spari.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se stai usando un fucile pesante oppure un mitra, aumenta il totale di 2 punti. Se invece stai usando una pistola oppure una carabina, diminuisci il totale di 1 punto.

Se il totale è 6 o meno, vai al **31**.
Se invece è 7 o più, vai al **103**.

350

Un lampo accecante divampa improvvisamente, seguito da un'esplosione che squarcia la parte centrale della barricata. I banditi sopravvissuti all'esplosione scappano in tutte le direzioni sotto una pioggia di macerie e frammenti metallici. Haskell lancia il razzo di segnalazione e nel giro di pochi minuti il convoglio appare all'orizzonte con il carro attrezzi in testa! Sali velocemente in macchina e segui il convoglio mentre attraversa la breccia e si dirige verso El Paso.

Ricevete un caloroso benvenuto da parte delle truppe della L.D.M. che stanno presidiando la città e l'arsenale. Festeggiate insieme a loro il successo della tua missione e la sconfitta clamorosa della banda dei Mexicanos a Fabens.

Hai ragione di festeggiare: sei riuscito a liberare Kate e a raggiungere El Paso, proprio come avevi deciso di fare una settimana fa a Big Spring.

I festeggiamenti continuano per parecchi giorni, fino a quando all'orizzonte compare un esercito formato da più di un migliaio di banditi, guidato da Mad Dog Michigan. Il sanguinario bandito è riuscito a convincere i Mexicanos ad unirsi a lui per combattere contro il nemico comune, e ora le bande hanno intenzione di assediare El Paso e raderla al suolo.

Mad Dog ha giurato di vendicarsi della morte di suo fratello, e a giudicare dall'imponenza dell'attacco non ha intenzione di fare uscire vivo da El Paso né te né nessun altro membro di GD1.

Per te, Mark Phoenix, ci sarà la possibilità di annientare Mad Dog Michigan ed i suoi uomini e di continuare il rischioso viaggio verso la California, nel terzo libro dei "Guerrieri della Strada" intitolato:

La zona Omega.

TABELLA DEL DESTINO

5	6	6	0	3	2	6	0	4	8
0	4	2	7	8	5	6	6	8	0
3	8	5	2	0	4	5	7	2	8
4	4	7	3	8	6	5	1	8	0
0	3	9	2	4	8	6	5	4	6
3	8	9	0	1	7	2	8	3	4
8	7	0	9	6	4	7	8	3	8
6	7	6	1	6	8	5	2	6	9
9	5	7	5	4	9	4	5	2	2
1	0	8	9	2	6	7	4	8	6

RIASSUNTO DELLE REGOLE DI COMBATTIMENTO

1. Somma al tuo punteggio di Combattività il bonus dovuto al possesso di un'eventuale arma.
2. Sottrai dal totale precedente il punteggio di Combattività del tuo avversario. Il risultato sarà il **Rapporto di Forza** che devi annotare sul Registro d'Azione.
3. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.
4. Vai alla tabella **Risultati di combattimento**.
5. Cerca il tuo Rapporto di Forza nella prima riga orizzontale, e nella colonna verticale cerca il numero uscito dalla Tabella del Destino. (**N** indica i punti persi dal nemico, **MP** quelli persi da Mark Phoenix.)
6. Ripeti la medesima sequenza dal punto **3.**, finché il punteggio di uno dei due avversari scende a zero, e cioè finché uno dei due muore.

FUGA DAL COMBATTIMENTO

1. Puoi evitare il combattimento solo se questa possibilità ti viene concessa espressamente nel testo.
2. Se ti viene offerta la possibilità di fuggire, puoi farlo in qualsiasi momento.
3. Se stai già combattendo e decidi di fuggire, i punti di Resistenza persi dal nemico vengono ignorati, mentre Mark perderà i suoi.

RISULTATI DI COMBATTIMENTO

RAPPORTO DI FORZA

NUMERO DEL DESTINO

		-11 o meno	-10/ -9	-8/ -7	-6/ -5	-4/ -3	-2/ -1	0/0	+1/ +2	+3/ +4	+5/ +6	+7/ +8	+9/ +10	+11 o più
1	N	-0	-0	-1	-1	-2	-3	-3	-3	-3	-3	-4	-5	-6
1	MP	-M	-10	-8	-7	-6	-5	-5	-4	-4	-3	-3	-3	-3
2	N	-2	-3	-4	-4	-5	-5	-5	-5	-5	-6	-6	-7	-8
2	MP	-6	-5	-4	-3	-3	-3	-3	-2	-2	-1	-1	-1	-0
3	N	-3	-4	-5	-5	-6	-6	-6	-6	-6	-7	-8	-9	-10
3	MP	-4	-3	-2	-2	-2	-2	-2	-1	-1	-1	-0	-0	-0
4	N	-1	-2	-2	-3	-3	-4	-4	-4	-4	-5	-5	-6	-7
4	MP	-6	-6	-5	-5	-4	-4	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1
5	N	-3	-4	-4	-5	-5	-5	-5	-5	-6	-6	-7	-8	-10
5	MP	-4	-4	-3	-2	-2	-2	-2	-2	-1	-1	-1	-0	-0
6	N	-2	-3	-3	-4	-4	-4	-4	-4	-5	-5	-6	-6	-7
6	MP	-6	-5	-4	-4	-3	-3	-3	-2	-2	-2	-1	-1	-1
7	N	-4	-4	-5	-5	-6	-6	-6	-6	-7	-8	-9	-10	-16
7	MP	-4	-3	-2	-2	-1	-1	-1	-1	-1	-0	-0	-0	-0
8	N	-0	-0	-1	-2	-3	-3	-3	-3	-4	-4	-5	-5	-6
8	MP	-10	-7	-6	-5	-5	-4	-4	-3	-3	-3	-2	-2	-2
9	N	-3	-3	-4	-4	-5	-5	-5	-5	-5	-6	-6	-7	-9
9	MP	-4	-4	-3	-3	-2	-2	-2	-1	-1	-1	-0	-0	-0
0	N	-5	-5	-5	-6	-6	-7	-7	-8	-10	-12	-16	M	M
0	MP	-0	-0	-0	-0	-0	-0	-0	-0	-0	-0	-0	-0	-0

N = NEMICO MP = MARK PHOENIX M = MORTO

AGGUATO IN MONTAGNA

2



guerrieri della strada

Dallo stesso autore di Lupo Solitario ecco Mark Phoenix, un giovane eroe impegnato in un viaggio disperato dal Texas alla California per guidare un gruppo di sopravvissuti verso una meta lontana.

In questo libro il protagonista sei tu. America, anno 2020. Otto anni dopo la catastrofe nucleare, il tuo gruppo sta attraversando le assolate pianure del Texas per sottrarsi alle bande di desperados che infestano questi territori, i Lions di Detroit, i Mavericks, gli Angelinos. Riuscirai a portare in salvo i tuoi amici? Riuscirai a liberare dalle mani di Mad Dog Michigan la bella Kate, per la quale cominci a sentire qualcosa di più di una semplice amicizia?

In questo libro il protagonista sei tu. Segui la pista dell'ovest . . .

copertina illustrata da Peter Andrew Jones

ISBN 88-7068-253-6

L. 8.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu